本期焦点：征服校园，我能——学生笔记本导购

零售5元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

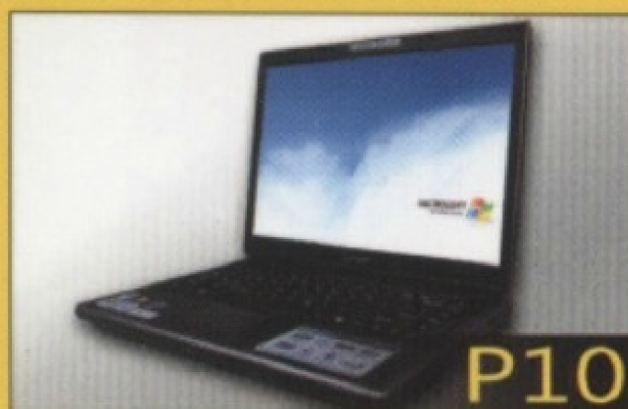
大众软件®



2008年 半月刊 总第263期

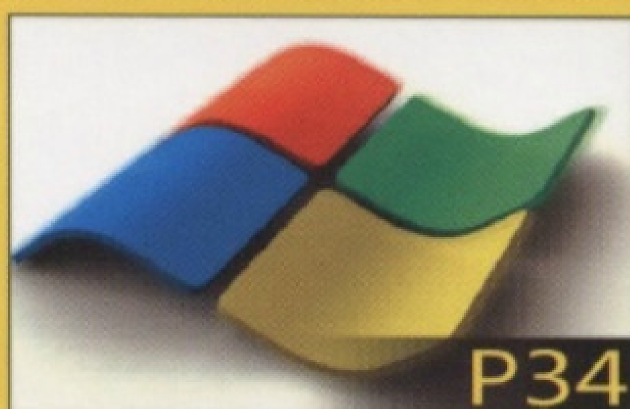
www.popsoft.com.cn

06



P10

英特尔Santa Rosa Refresh笔记本电脑



P34

Vista平台七款杀毒软件横向评测



P104

《明星志愿3——甜蜜乐章》真情攻略



ISSN 1007-0060





三星(中国)投资有限公司 800-810-5858



2253BW

想象 原形更出彩



宽普兼容

不变形地展示游戏、电影等影像内容

三星 显示器



www.samsung.com

第四季度
19—24期
大众软件 合订本



双册精华组合

人民币29.8元
统一零售价

3月16日全国上市

《大众软件2007年第四季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第四季度19期到24期的所有文章内容，便于收藏与查询，正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。

内容包含：

本书作为全面讲述《魔兽世界——燃烧的远征》中PVP竞技场部分的专门教程，全面描述了游戏中“竞技场”部分的基础知识和概念，能够很好的帮助玩家参与竞技场的战斗。通过阅读本书，玩家将系统地了解竞技场的基础知识并获得一次在竞技场中进阶的机会。通过学习和研究本书的内容，使初入竞技场的玩家在团队配合及实战成绩上都将会有一个飞跃性的提高，是一本易于理解、便于学习的“竞技场”攻略指导全书。同时本书还收录了《大众件软增刊 魔兽世界——燃烧的远征》部分攻略精华。

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐 郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　收款人 郭雪梅　传真：（010）65934375　邮编：100026

去做任务，还是拉上两个朋友把身上的包包清空后去抓毒蜘蛛（绿色的）吧，多抓几只，把身上的包包全部装满，然后满载而归。好了，准备工作做完可以升级了！去凌霄城领完双倍经验，回到高县令那里狂刷循环任务吧，看着飞涨的经验和金钱，绝对可以让你喜上眉梢。到了25

两人将始终都是好友关系，无法从好友中删除，同样也无法屏蔽。如果速配对象不同意，那么申请速配的玩家将从名单中剩余的4位速配对象中，再选取一位申请速配。如果名单上5位速配对象都不同意速配申请的话，那么这次速配就宣告失败，这时玩家只能进行下一轮的速配了。

CONTENTS 目录

06
2008
本期推荐

实用软件
七种武器
——Vista平台七款杀毒软件横向评测



Vista带来优美的界面和强大的功能，也带来新的漏洞和病毒。一款优秀的杀毒软件依然装机必备。

硬件评析
征服校园，我能
——学生笔记本导购



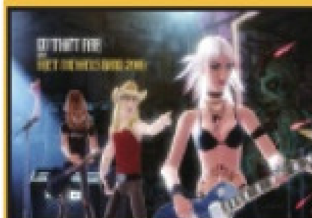
笔记本电脑不仅仅是一个学习工具，在学生看来，它还体现了自己的品位和个性……

评游析道
非典型三国
——看《汉之云》的戏里戏外



本期有三位作者分别从不同的角度来谈论《汉之云》，也包括最受争议的关于诸葛亮的情节设定。

攻城略地
人人都是Slash
——《吉他英雄III——摇滚传奇》



它是一款充满爱的游戏，早已红遍欧美地区，成为最受玩家欢迎的游戏。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年03月16日
零 售 价 人民币 5.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

冰雪依旧

一场席卷南中国的大雨雪好像成为了过去，但是雨雪冰冻的阴影却远没有消除。引用《中国新闻出版报》的话说：“肆虐20多天的冰雪灾害正在考验着大半个中国，也考验着中国出版产业链的应急能力。”“这是自2003年‘非典’以来，中国出版业面临的又一艰难局面”。

上一期的编辑部报告，我在说坚守。这期虽然仍然在坚守5元的阵地，但下一期我们不得不暂时撤退了。纸张和印刷的价格从去年下半年以来几乎每月都在持续增长。其实去年底杂志社就曾为2008年的杂志定价进行过激烈的讨论。记得参加完社里拍板决定杂志定价保持不变的那个会后，我是唱着“我总是心太软心太软，把所有问题都自己扛”走回了办公室。但是一个人，一本杂志，真的太脆弱了，至少在波涛翻滚的市场大潮里，的确就是一叶扁舟。自进入2008年以来，杂志成本越来越高于发行价格，对比去年初已经接近翻番了，这回真的扛不住了。在痛苦的眼泪中我们只能把定价调到6元。就在做出这决定的那一刻，我深切感受到，在上甘岭战役时，志愿军一度不得不放弃表面阵地撤入坑道的那种酸楚。当然这个比喻也许并不恰当，我们无法和崇高的英雄们相提并论，但是我们依旧会在保证成本基础上把最大的利益让给大家。

上调价格后，杂志的页码也会有相应增加，其中极限竞技将恢复到每期均有的常态，大家喜爱的新品初评和在线争锋也会有所增加。同时，广告部的同仁也在积极想办法，我们会尽量多地和厂商合作，给大家提供更多的赠品。当然，对于已经订阅全年杂志的读者，我们会坚守诚信，不调整价格。

King@popsoft.com.cn

期望完成于2008年第06期

下期预告

实用软件： Vista应用专题
网络时代： 清明专题
硬件评析： 新学年装机攻略
攻城略地： 三国群英传Ⅶ

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

奖品为吉列博朗剃须刀一把



福建	张　宁	广西	余晓阳
浙江	杨　帆	山东	贾恒为
河北	施　博	吉林	李文华
陕西	任　宇	湖北	刘　刚
北京	于宜可	安徽	席希哲

评刊幸运读者

奖品为雨过天晴电脑保护系统一套



云南	彭　澎	陕西	贺峻峰
吉林	赵俊朗	江苏	盛　棠
辽宁	区健方	四川	张　扬
上海	刘　荣	吉林	简商长
广东	葛　明	浙江	陶多智

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



Penryn来袭
——英特尔Santa Rosa Refresh笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：英特尔（Intel） 上市状态：已上市
参考价格：待定 咨询电话：800-830-5643
附件：电源适配器、软件光盘等
推荐：追求性能的用户

英特尔当前的迅驰平台被称作“Santa Rosa”，俗称“迅驰四”，由Merom核心的Core 2 Duo处理器、965系列主板芯片组和无线网络模块共同组成。按照英特尔的计划，将于2008年5月推出新一代的迅驰平台“Montevina”(第五代迅驰平台），来取代目前主流的Santa Rosa。不过由于处理器技术的发展速度比整体平台要快，因此原定用于Montevina的Penryn处理器于2008年1月底率先面市。这也给迅驰平台带来了又一次“Refresh”——Santa Rosa Refresh（俗称“迅驰4.5”）。

什么是迅驰平台的“Refresh”？

下一代平台的新处理器抢先登陆当前主流平台，已经成为近年来英特尔迅驰平台的惯例。比如在Santa Rosa发布之前，Merom核心的Core 2 Duo处理器已被应用于上一代Napa平台，也因此造就了“Napa Refresh”平台。在更早的时候，Carmel平台也曾使用Dothan核心Pentium M处理器取代原来的Banias Pentium M。

Penryn处理器基于英特尔最新的铬合金High-K与金属栅极晶体管技术设计，45nm工艺制造（Merom核心处理器为65nm工艺），并对酷睿微体系结构进行了增强。英特尔表示，借助新发明的High-K金属栅极晶体管技术，晶体管能以更高效的方式开关。其切换速度提升了20%以上，实现了更高的内核速度，并增加了每个时钟周期的指令数。

Penryn处理器同样分为服务器、桌面和移动平台三大系列。其中应用于移动平台的Penryn处理器，相对于现有的Merom核心处理器来说变化不大，依旧采用双核心架构和800MHz前端总线，每个核心配备32kB的一级数据缓存和32kB一级指令缓存。但二级缓存容量得以增大，最高可配备6MB（Merom最高为4MB），同时具备更先进的节能技术、增强型的动态加速技术和SSE4指令集。



Santa Rosa Refresh的新Logo

目前来看，应用于第一批Santa Rosa Refresh平台Penryn处理器共有5款，并延用了现有的Core 2 Duo和Core 2 Extreme分类，型号分别为T8100、T8300、T9300、T9500和X9000，处理器主频2.1GHz起跳（T8100）到最高的2.8GHz（T9500）。其中T8000系列将配备3MB二级缓存，而T9000和X9000系列将配备6MB二级缓存。另外，英特尔表示，由于工艺的改进，双核心Penryn处理器的TDP（热设计功耗）将有望控制在30W以下，比现有的Merom更低，使笔记本的续航能力更强。



总容量达2GB的Hynix内存



Core 2 Duo T9500处理器


希捷160GB硬盘

已发布的移动版Penryn处理器一览				
型号	主频	二级缓存	前端总线	对应平台
Core 2 Extreme X9000	2.8GHz	6MB	800MHz	Santa Rosa Refresh
Core 2 Duo T9500	2.6GHz	6MB	800MHz	Santa Rosa Refresh
Core 2 Duo T9300	2.5GHz	6MB	800MHz	Santa Rosa Refresh
Core 2 Duo T8300	2.4GHz	3MB	800MHz	Santa Rosa Refresh
Core 2 Duo T8100	2.1GHz	3MB	800MHz	Santa Rosa Refresh

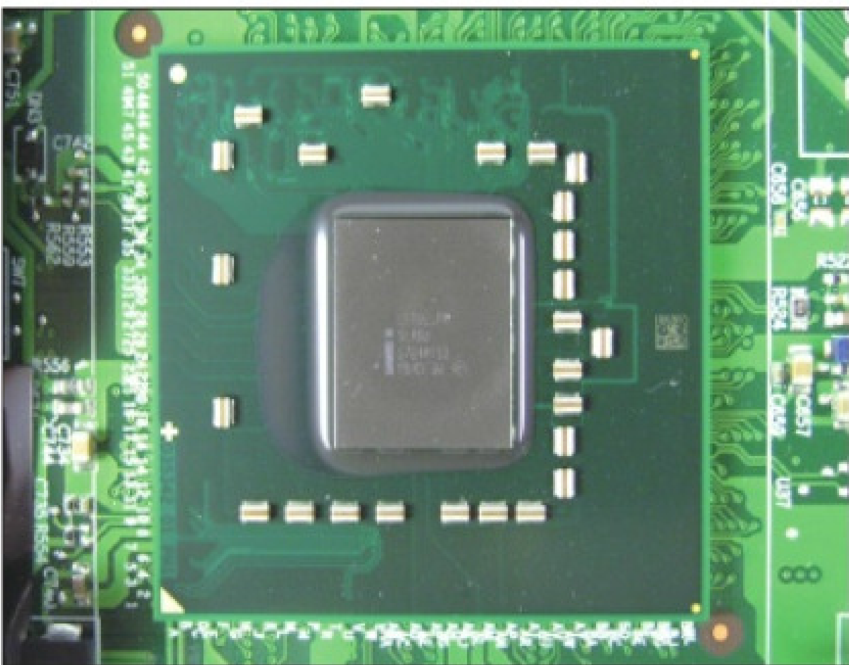
Santa Rose Refresh平台的其他组成部分沿用现有方案，依旧采用965系列（Crestline+ICH8M）芯片组（分为GM965和PM965两个型号），搭配代号为Kedron的英特尔4965AGN或者较早的3945ABG无线网络模块。从规格上看，965系列移动芯片组能支持800MHz前端总线和64位运算，符合Penryn处理器的要求。英特尔4965AGN无线网络模块可支持IEEE 802.11a/g/n规格，并同时支持2.4GHz和5GHz两个无线频率，最高传输速率可达300Mbps。

英特尔为我们提供的测试样机由TCL出品，型号为T45，是一款14.1英寸笔记本电脑。采用Core 2 Duo T9500处理器，主频高达2.6GHz；主板芯片组为PM965，搭配英特尔3945ABG无线网络模块，组成标准的Santa Rosa Refresh平台。该产品采用AMD Mobility RADEON HD 2400显示核心，是Mobility RADEON HD 2000系列的第二款产品（第一款是Mobility RADEON HD 2300），分为HD 2400和2400 XT两个版本。它采用65nm工艺制造，支持DirectX 10、ATI Avivo HD视频处理技术和ATI PowerPlay 7.0电源管理技术。除此之外还采用了容量为160GB的希捷5400r/min SATA硬盘和两条1GB DDR2 533内存。电池采用容量为4800mAh的6芯锂电池，在续航时间上可能略有不足。实际上TCL T45并不是一款全新的产品，原本是基于Santa Rosa平台开发，并于2007年中上市销售。新的T45除了硬件配置改变，几乎没有其他明显变化。由此也可看出从Santa Rosa过渡到Santa Rosa Refresh平台，对于厂家而言并不存在太大难度。从整体配置上看，这台样机属于中高端产品。


Mobility RADEON HD 2400显示核心


Mobility RADEON HD 2400拥有独立显存

性能测试我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，各配件均安装厂家最新正式版驱动程序。使用PCMark Vantage来衡量整体性能，3DMark系列和部分游戏考核3D性能；另外使用Super π测试处理器性能，ATTO Disk Benchmark则用来测试硬盘的平均读写速度。从测试成绩来看，Penryn处理器和Santa Rosa Refresh平台的表现令人满意，整体性能强于当前主流Santa Rosa平台产品。PCMark Vantage成绩突破3300分，TV and Movies和Gaming子项目成绩也比较理想，Penryn处理器较高的主频以及大容量二级缓存的贡献明显。在3DMark系列及部分DirectX 9游戏的测试中，AMD Mobility RADEON HD 2400显卡的表现也很不错，在1024×768分辨率下足以应对大部分主流DirectX 9游戏；在对帧速要求较高的第一人称视角射击游戏中，也可达到流畅通关的要求（30fps以上）。不过在同样的分辨率下，T45在DirectX 10游戏中的表现较差，这方面主要是受Mobility RADEON HD 2400的性能所限。


PM965芯片


4800mAh 6芯锂电池

TCL T45测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3350
	Memories	2093
	TV and Movies	2648
	Gaming	2277
	Music	3414
	Communications	3538
	Productivity	3148
	HDD Test	2449
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	112分钟
Super π	104万位	48s
3DMark 03	1024×768/默认设置	3267
3DMark 05	1024×768/默认设置	2898
3DMark 06	1024×768/默认设置	1546（总分）
	SM 2.0	482
	HDR/SM 3.0	613
	CPU	2349
战争机器	1024×768/默认设置/DX10开启	7.508fps
孤岛危机	1024×768/默认设置	7.1fps
DOOM3	1024×768/High Quality	32.5fps
半条命2	1024×768/默认设置	37.4fps



总体来看，Penryn处理器和Santa Rosa Refresh平台表现出了中高端产品应有的性能水准，在处理器强劲性能的推动下，TCL T45在大部分测试项目中都取得了良好的成绩，值得追求性能的用户选择。但由于下一代迅驰平台的发布日期并不遥远，因此对于用户而言，Santa Rosa Refresh平台的价格将是其市场表现的决定性因素。P



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：未知



小鼠当家
——微软移动存储8000鼠标

■晶合实验室 壹分

厂商：微软（Microsoft） 上市状态：已上市
参考价格：899元 咨询电话：800-320-3800
附件：便携包、充电连接线等
推荐：资金充裕的高端用户

微软移动存储8000是一款外形小巧的便携式无线鼠标，采用人体工学设计，适合右手使用。虽然体积较小，但背部拱起较高，对手掌提供了良好的支撑，使用舒适度较好。产品外壳以塑料为主，顶部一体化按键面积较大。采用一块镁铝合金材料制成，表面经过拉丝处理，触感和视觉感受不错。按键表面具有一定弧度，使用中与手指的贴合度良好。鼠标左侧表面有半透明的防滑橡胶涂层，触感舒适；右侧凹槽设计合理，刚好容纳无名指与小拇指，没有局促感觉。

除了出色的握持感，该产品的按键设计也令人满意。左右键键程适中，回弹干脆利落；左侧的两个快捷键键位设计合理，操作灵活还不容易误触。滚轮阻尼适中，但由于没有段落定位，部分用户在操作时可能需要适应；滚轮体积较大，在滚动操作时较省力；微软特色的纵横滚轮技术表现良好，左右方向移动灵敏。

该产品的最大特色在于可支持2.4GHz无线和蓝牙2.0，用户可通过电池仓中的开关切换工作状态。当鼠标工作在蓝牙模式时，可与具备蓝牙模块的笔记本电脑直接配对使用，无需额外的信号接收器。用于2.4GHz的无线信号接收器体积比一般同类产品要略微大些，与常见的闪存盘相当。其内部集成了容量达1GB的闪存芯片，可当作闪存盘单独使用，产品的名称便是由此而来。

除此之外，无线信号接收器还可通过专用的连接线为电池仓中的电池充电。连接线通过磁铁与接收器和鼠标相连，可轻松拆卸，使用起来非常方便。产品的包装内提供了一节900mAh的7号充电电池，正常使用情况下可供鼠标工作半月以上，而通过接收器完全充满大约需3小时。需要注意的是该产品不具备自动节电功能，建议用户闲置时关闭电源开关。当电池电量不足时，鼠标顶部的LED指示灯会由绿色变为红色，提醒用户充电或更换电池。


充电连接线通过3个金属触点连接

该产品采用分辨率高达1000dpi的激光引擎，扫描速率达6000fps。我们使用鼠青天v5.0对其进行多次测试。在测试过程中移动存储8000的表现出色，可在多种不同表面稳定工作，采样率数值平稳，快速移动时也无丢帧或跳跃的情况发生。另外，为了便于用户携带和使用，还附赠了一个独特的便携包，其中带有一块比鼠标底面积略大的小型PVC鼠标垫。不过我们认为由于面积太小，实用价值有限。



集成1GB闪存芯片的无线信号接收器


鼠标底部的RF无线/蓝牙切换开关



附赠的900mAh充电电池



便携包中的小型鼠标垫



移动存储8000是一款令人满意的便携式无线鼠标，集成了微软鼠标产品的多项特色技术，性能表现稳定，手感出色。独特的存储功能和充电方式大大增强了产品的便利性，蓝牙技术的应用更拓展了产品的适用范围。总体来看，这款产品非常适合资金充裕的高端用户。



 炫目度：★★★★
 口水度：★★★★
 性价比：★★☆



游戏动画人才急缺
上海大学启动培养工程

——即日起开始报名，限招90人！

游戏影视动画人才奇缺



前不久，权威的专业人才招聘网站--中华英才网发布了新一期的职场人气排行榜。在榜单中，三维动画、游戏设计等职业仍是招聘热点。企业为游戏软件开发工程师、游戏动画设计师等职位开出的月薪高达8000元以上，对一些有经验的游戏设计人才甚至开出年薪20万元的高薪，仍是一将难求。物以稀为贵，现在专业的游戏影视动画人才已经成为抢手货，游戏设计师、动画设计师已经成为年轻一代心目中的"金领"职业之一。

品牌领先源于不断进步

上海大学成教学院与CIA数码都深刻地意识到国内游戏影视动画行业有着巨大的发展空间而目前专业人才十分缺乏。双方紧密合作，吸收并借鉴美国、加拿大、日本等国家的影视游戏动画教育经验，用重点大学的规范教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育，搭建了一条从游戏影视动画爱好者通往职业"金领"的捷径。经过五年的系统教学实践，形成了国内领先的CIA数字艺术教育体系，培养了两千余名专业游戏影视动画人才，在国内形成知名的品牌影响力。



以就业为导向 强化技能培养

上大CIA着重培养学生掌握游戏、动画、影视广告片头创意等工作岗位所需要的技术知识，在具体的课程安排上，采用模块化分阶段教学，并采用小阶段小作品，大阶段大作品的教学理念，以适应企业岗位要求，使学生能够在游戏、动画制作企业担任企划、脚本、分镜、原型设计、模型制作、场景制作、动画调试、游戏特效等岗位的工作。学生在校期间，将参与创作企划案，自己提出创意，自己设计游戏角色和场景并独立或者以团队方式完成制作，运用游戏引擎进行动画调用，或能独立创作影视动画作品，实现艺术短片的创作。

上大CIA的毕业学生不仅在当前十分热门的游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在建筑装潢业、广告设计业、多媒体制作等行业很受欢迎。事实上，上大CIA在五年来培养的二千余名学生早已成为上海、北京、杭州等城市数字艺术行业的中坚力量。



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第24期班将于2008年4月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。凡高中以上，年满18岁的学员均可报名，额满即止。

报名电话：021—62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

详情可登录www.cia-china.com和www.shu.edu.cn/ad













学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家"211工程"重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十四期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 4月29日开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

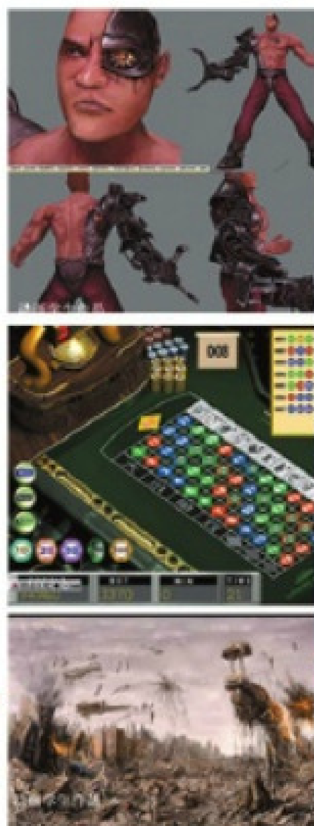
游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。




成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室



轻型悍将——摩托罗拉Q8智能手机

■晶合实验室 壹分

厂商：摩托罗拉（Motorola）
上市状态：已上市
售价：2998元
咨询电话：800-810-5050
附件：电源适配器、软件光盘等
推荐：高端商务用户和智能手机爱好者

MOTO Q8是摩托罗拉推出的第二款拥有QWERTY键盘、QVGA屏幕的智能手机，同时也是摩托罗拉在中国市场中唯一一款具备上述特征的产品。如果非要追根溯源的话，Q8并不能算作一款完全意义上的新产品，其原型早在2005年就已经面市。当时还是一款基于CDMA的智能手机，时隔两年之后Q8于2007年岁末在中国市场推出。最主要的变化就是改为支持GSM网络，并采用了微软Windows Mobile 6.0 Standard操作系统。于之前的原型机相比，Q8的主要设计和硬件配置方面没有更改，依旧采用主频高达312MHz的PXA27X处理器，内置128MB ROM和64MB RAM。由于原型机问世较早，因此Q8的部分指标在目前而言略显过时，比如仅有130万有效像素的摄像头和已经很罕见的mini SD卡插槽。

这款产品的外观设计相当出色，厚度仅有11.5mm，在智能手机中显得格外“轻薄”。机身轮廓设计简洁干练，机身以黑色为主，辅以灰色的装饰和银白色的按键，整体色调搭配大方得体。Q8的机身表面采用类肤制涂层，触感柔和细腻，并具有一定的防滑作用。

由于Windows Mobile 6.0 Standard操作系统不支持手写识别，因此Q8采用一块普通的2.4英寸QVGA液晶屏，屏幕尺寸与当前主流智能手机相比有些偏小。屏幕上覆盖一层高硬度高透明度的保护壳，可有效防止日常使用中的磨损和压力。



电池的续航能力较好

屏幕下方是功能键和QWERTY键盘。Q8的功能键面积较大，便于用户操作。QWERTY键盘是Q8的一个特色，按键采用硬橡胶制造，颗粒饱满，表面字迹印刷清晰，并拥有蓝色背光。左侧的9个按键同时兼具数字键功能，表面为银白色以便用户与其他黑色字母键区分。键盘的中轴位于“T”和“Y”之间，所有按键以对称方式分布两侧，并带有向中轴线底端倾斜的角度，这样的设计可以提高文字输入时的速度，并减缓手指的疲劳感。在键盘的最下方空格键两侧依次设置了“新建短信息”“拍照”和“移动梦网”快捷键。


机身右侧的滚轮



130万像素摄像头

当用户熟悉QWERTY键盘之后，Q8的文字输入速度非常快。内置的拼音输入法具有较强的联想词组和词组记忆能力，对于经常发短信或者电子邮件的用户而言非常方便。Q8的机身较宽，键盘下方留有一定的空间，乍看有些别扭，但经过一段时间的测试后我们发现这些特征都有助于提升用户在文字输入时的手感，宽阔的机身更是便于双手同时操作键盘。

Q8的内置扬声器位于机身底部两侧，实际使用中音质清晰，音量充沛且具有一定穿透力。Q8的各种扩展接口均位于机身左侧，除扬声器孔旁边的mini USB接口外，其他接口都带有与机身颜色一致的软橡胶保护盖。机身右侧对应屏幕的位置设置有滚轮和一个单独的按键，使用滚轮可以快速在桌面快捷图标或菜单内的选项间切换，向内侧按压滚轮可以执行选定的项目。滚轮下方的按键用于快速返回系统主界面。

Q8的界面设置与大部分Smartphone类似，用户可以自行更改桌面的大部分项目或菜单内的图标排列形式。电话本可通过USB接口与电脑中的Outlook联系人项目同步，联系人名下的各项目内容也与Outlook中完全匹配，并且允许用户以全拼或电话号码的方式进行查询，十分灵活。Q8支持用户自定义电子信箱并可与Exchange邮件服务器同步，便于商务用户收发电子邮件。在应用程序方面，Q8还提供了许多第三方应用程序，比如用于查看Office文档的Documents To Go、邮件向导等。

Q8标配电池型号为BT-60，容量为1130mAh。测试中我们发现在全天24小时开机的情况下，每天通话30分钟左右，并适当收发短信。Q8的续航时间在45～48小时之间，对于一部智能手机而言，这样的表现已算不错。



作为一款智能手机，Q8的体积为117mm×64mm×11.5mm，仅重115g。良好的手感以及强大的功能都是令我们心动的理由，2998元的价格也令它更加平易近人。更重要的是Q8是一款面向年轻群体的智能手机，简洁大方的造型设计和内置的“兔斯基”主题都很符合年轻人的口味。另外，正式销售的Q8还提供了相当丰富的附件。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

迷电影还是迷游戏？

——也谈电影改编游戏

■本刊编辑部策划

电影改编的游戏大都很烂——大概很多玩家都持这种观点。这观点没错。电影就是电影，游戏就是游戏，二者的表达方式截然不同。一部好电影或者一款好游戏，其成功之处也是迥异的。不过，在看欧美的游戏销售榜时经常发现，一些热门大片改编的游戏总是能获得惊人的销量。什么《蜘蛛侠》《哈利·波特》《黑客帝国》……而且在电影公映期间推出同名游戏几乎成为现在商业大片的必然行为。说实在的，这些由电影改编的游戏通常可以直接划进“烂”这个档次去。如果你手头还有根本玩不过来的好游戏，怎么会愿意把时间浪费在由电影改编的游戏上面呢？

但还是有些人就是因为热爱某部电影，愣是把某个所谓的“烂”游戏玩通关了，而且还玩得津津有味。这难道仅仅是电影的魅力么？

去年E3时，本刊记者采访微软娱乐产品事业部的总裁罗伯特·J·巴赫时，也提出了电影改编游戏存在的种种问题。巴赫认为这是涉及整个游戏业创造力的大问题。他还自我安慰道，好在进入前三甲的游戏都不是由电影改编而成的。

这难道仅仅是游戏业急功近利、思路贫乏的问题么？

答案不是这么简单。

电影是一种虚幻的产物，游戏也是一种虚构的产物。通过游戏中自我的努力来重现电影中记忆犹新的场面，恐怕是电影改编游戏受众群的主要诉求。让游戏迷们来骂这些“烂”游戏，倒不如让影迷们来谈谈，是什么样的乐趣支撑他们把这些“烂”游戏玩通关的。

现在游戏历史上公认的第一部由电影改编的游戏，是雅达利（Atari）公司1983年推出的街机游戏《星球大战》（Star Wars）。它为电影与游戏之间的异业合作开了个头，也使我们能有今天的这篇专题。那我们就先从《星球大战》改编的游戏谈起吧。

《星球大战》

——我最初的和最后的星战

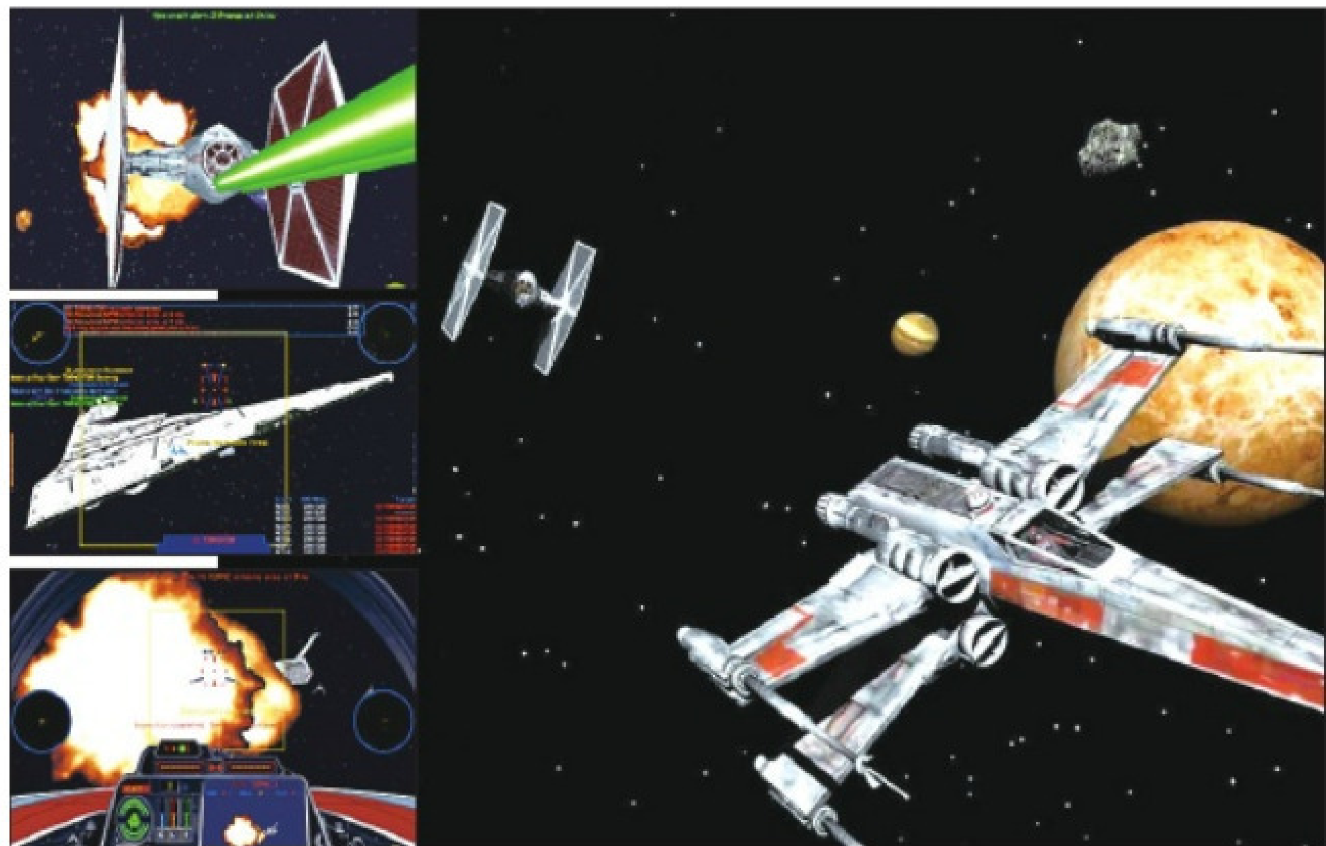
■北京 Greg



这就是电游史上第一款真正意义上的电影改编的游戏——它的诞生距今已有25年

最先看到的《星球大战》电影是它的第五章——帝国反击战。对于当时那个年龄的我来说，其实挺不走运的。起义军的基地被炸平，汉·索罗被速冻，卢克·天行者失去了一只手，同时还得到了一个黑爸爸。对于一个毫无基础的小孩来讲，这片子除了场景特效唬人外，实在是太没头没尾了。不过，我终究是被唬住了。关于星战的理解，好多都是后来的事情。看多了之后，才把各个要素一点一点串连起来。于是发现，噢，原来是这么回事啊！就好像最初看的这个《帝国反击战》吧，虽然在单集情节上属于前不着村后不着店，但影片中满是经典桥段。关于这个认知，在后来玩星战游戏的时候才有了最深的感触。

存留在记忆中最早接触的星战游戏是《X战机对钛战机》（X-Wing vs Tie Fighter，亦翻译为“帝国生死斗”）。在此之前我一定在某个8位机甚至4位机上玩过星战题材的游戏，只不过那时还不知道什么叫星战而已，所以忽略不计了。说来遗憾，这个最初记忆中的《X战机对钛战机》我竟然一次也没有玩过，但它一直是我印象中最深刻的一款星战游戏。但凡玩游戏历史稍长的玩家，都应该会记得这款作品，它在当时可是风靡全球的模拟飞行游戏；而现在，这种类型的作品已经所剩无几了。那年在看过种种关于《X战机对钛战机》的报导后，我开始辛苦地寻找这款游戏。我说的寻找是真正的寻找，而不是现在通常理解的Search & Download，最终它在某个过街天桥上被我发现了。大约一小时后我就意识到自己损失了15块钱，比这损失更加巨大的是我的希望。因为我发现这款游戏要求必须安装摇杆，而以我当时的价值观来说，绝不可能因为一款游戏而斥巨资购买硬件（事实证明，后来很多游戏都能改变我这落后的价值观）。于是我意识到，我永远也无法玩《X战机对钛战机》了。之后，每当再看到关于《X战机对钛战机》的报导时我仍旧会仔细阅读，羡慕地欣赏着那些图片，在脑海里和记忆中的电影片断进行对比。想象自己躲在梯形舷窗内看着外面漆黑无垠的宇宙，灰白色如城市般巨大的星舰，而密封舱里这一小团空气就是我全部的养料。和这种巨大的孤独感相比，激烈的战斗根本不算什么。


左边是《X战机对钛战机》的游戏截图，右边是电影星战电影画面

这就是我接触的第一款星战游戏。在之后很长一段时间里，我才陆续看全了所有星球大战的电影，包括3部前传，甚至还硬着头皮看了其原著小说。在这个过程中，当然也接触了不少星战游戏，甚至还深玩了其中的某一个，不过名字没记住。我当然可以在Google上轻松地查找到那款游戏的名称，但是这样做有什么意义呢，我还是会很快忘掉它的。只有那个《X战机对钛战机》始终让我耿耿于怀，可是我却从不反感那个必须安装摇杆的苛刻要求。在我看来，那正是《X战机对钛战机》品质优秀的体现。它一定非常优秀！我这么想。

就在我写这篇文章的时候，突然闪过一丝念头：是不是明天去买个摇杆来，再用Search & Download找个《X战机对钛战机》装上玩玩？念头只是一闪而过，接着就是懒惰和无趣。最后，我再一次意识到，我真地永远无法玩到《X战机对钛战机》了。

严格来讲，我绝对算不上是个星战发烧友，尽管我比较熟悉星战六部曲的内容和大背景，甚至还了解不少电影之外的东西。但和那些能轻松背出开创西斯武士一师一徒制度者的名字的疯子相比，我实在是个门外汉。门外汉的特征之一就是对星战的印象还总是停留在电影场景上，这也是我赖以判断无数星战游戏品质的重要标准。尽管已经忘记那款曾经深玩过的星战游戏的名字，但我还清楚记得玩到电影中经典场景时的由衷赞叹。那大多是出自《帝国反击战》的桥段：皑皑白雪中屹立的起义军基地，灵巧的战机用套索绊倒笨重的四足战车，千年隼冲进小行星带躲避追击，卢克遇到其貌不扬的犹达大师，还有那句“I Am Your Father”……当游戏里再次展现这一切时，我曾大叫：嘿！看！和电影里一模一样！

可是，我最终还是没有记住它的名字。我只记住了那些熟悉的镜头，也分不清是游戏中的还是电影里的，因为它们太像了。或许当初玩这些

游戏的初衷就是对《星球大战》电影的回忆吧，所以我才总是用“像不像电影”来评价这些作品。这样做的结果就是，我连游戏的名字都没记住。

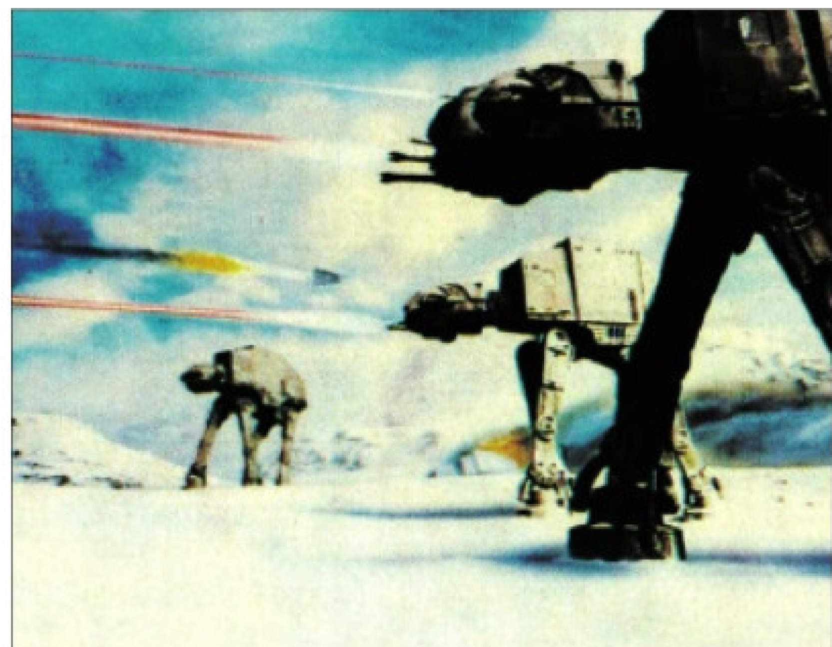
大多数星战游戏都没有超脱出电影的套路。在《X战机对钛战机》之后，我对《星球大战》的关注主要放在电影上。尤其是3部华丽的前传，每次总会呼朋唤友地跑到影院享受一番，并在之后的很长时间里讨论其内容。至于游戏，大多是浅尝辄止，直到《乐高星球大战》的出现。

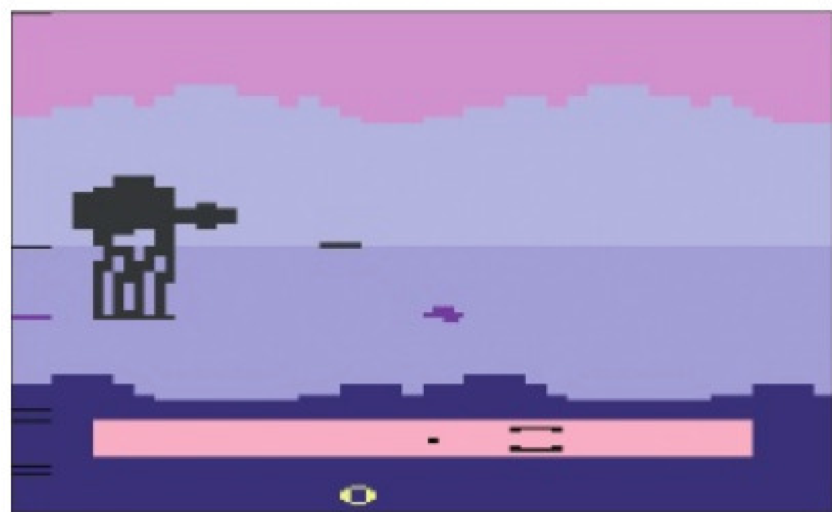
《乐高星球大战》有一、二两部，二者在性质上没有本质的差别。因此我将它们统称为“乐高星战”，这是我到目前为止接触的最新的星战游戏。如果说之前的星战游戏是因为电影而带动了兴趣，那么乐高星战最先引起我注意的则是乐高本身。乐高玩具公司总部位于丹麦Billund，是一家家族式私有企业。在提供模拟儿童的创造力、想象力和学习能力的高品质产品和体验方面，它是全球的佼佼者。我的童年时代基本还接触不到乐高这样的高档玩具，直到长大之后才见识过，因此我无法体会小孩子对乐高的情感。但作为成年人来说，我不认为儿童可以全面欣赏如此生动的创造力。事实上，我对不少所谓的儿童产品都抱有类似的看法。比如，我不觉得儿童能看懂漫画《花生》中对人生的感悟，也不认为一个小学生能读懂《小无知漫游太阳城》。我总觉得那都是作者将深厚的阅历隐藏在了简单外表下，它们都是属于成年人的东西。对乐高星战，我也是这样想的。



公主（上图）的迷人和黑武士（下图）的可怖，在乐高玩具里都变得令人忍俊不禁

乐高星战就其本身内容而言，没有太多创新，故事主线严格遵循了电影情节，这和以往很多星战游戏没有什么区别。但不同的是，乐高星战用独有的乐高造型重新塑造的《星球大战》的人物和场景，这令星战古老陈旧的故事一下子焕然一新起来。同样是达斯·维达出场，你不再是叫喊“嘿！和电影里一模一样！”了，而是会说：“哈！看那头盔，做得真棒！”这正是乐高最擅长的部分。我们知道，乐高的所有人物造型都遵循一致的建模基础。圆柱形的脑袋，方方的身子，短粗弯曲的腿，还有时刻呈半握状的手。在这看似已经包括全身各个部位的定式基础上，乐高抓住了各种经典人物的最显著特征，三两笔就勾勒出屏幕上的经典形象。达斯·维达标志性的头盔和一身黑甲，帝国士兵全白的战斗服和红头黑枪，这都让人轻易辨别出他们的角色。奎刚金和欧比旺师徒俩的形体区别极小，但生动的头部特写能够让人一眼区分出他们的不同。乐高的方块材质虽然不能完全模仿莱亚公主的凹凸身材，但身体上绘画的经典比基尼让人不由得想起贾巴的变态喜好。同样的故事，我已经知道结局，但为了看到乐高的创造力，我还是坚持玩了下去。这一次，我终于不再为了电影玩这款游戏了。





没错，人类用游戏还原电影的理想就是从这些粗陋的色块开始起步的

大概也只有乐高有这种能力。乐高星战的魅力完全不同于以往的星战游戏，可我又不能说这是乐高独自的成就。离开星战，这游戏什么也不是。最初的《X战机对钛战机》和最后的《乐高星球大战》，支持我的似乎都不是星战本身，但离开星战又会一无是处。

《哈利·波特》

——总有一块闪光的石头

■北京 蚕宝宝

大多数由电影改编的游戏既没有诚意也没有技术含量。它只是一个流水线作业的命题作文，要赶在电影上映之前铺向市场。但它有时候能够吸引我，多半还是因为再现了电影中的场景、人物、情节。有时候如果那些再现的场景看起来并不是太糙，就更能给人好感了。不过，我很想在这里举一个特例，那就是PC版的《哈利·波特与魔法石》（2001）以及《哈利·波特与密室》（2002）。说实话，“哈利·波特”系列游戏中的绝大部分其实都乏善可陈。为了赶在2001年11月16日系列电影的第一部在北美公映前全平台发售，EA Games把这款游戏包给了不下4家工作室同时开发。即使在当时几个大型的平台上，PS2版和PC版的情节、玩法乃至图像引擎都完全不同。当然，就算以今天的水准来看，你也无法挑剔什么。《哈利·波特与魔法石》的大多数版本，都是电影改编游戏传统的“情节串联式”，草草交待完整个故事，让你在霍格沃兹走马观花也就完了。但是这款游戏的PC版给了我一个巨大的惊喜，那就是数不尽的秘密地点和巫师卡收集。

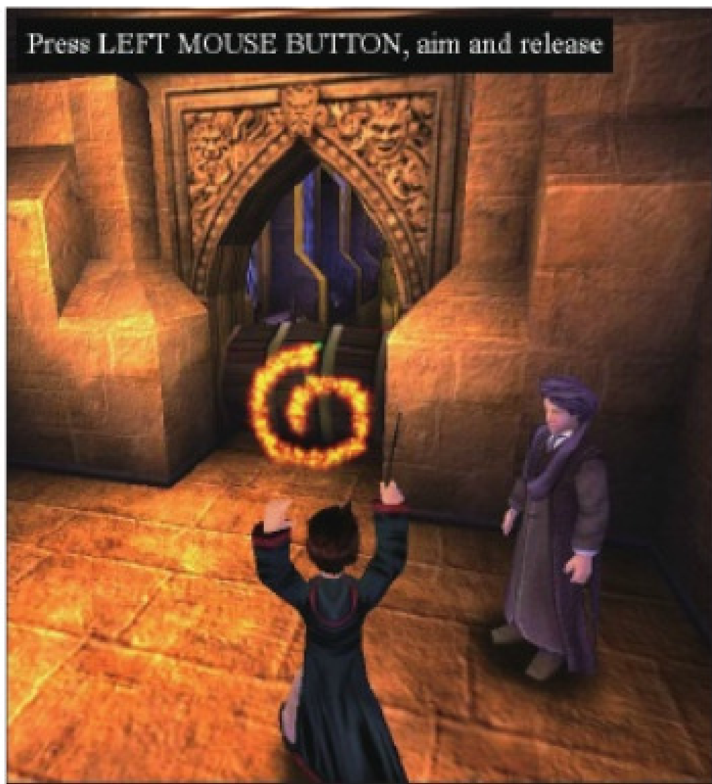




是这样的，PC版里的霍格沃兹是一个开放的世界。和那些单线程的同类游戏比起来，它绝对开放。随着剧情发展，你会开启大量的场景和挑战关卡。这些场景你都可以在高兴的时候返回去，重新发掘那里面的秘密——这正是和原著吻合的地方。我相信每个看过小说或电影的朋友，都会惊异于魔法学院里数不清的密室和机关，而这款游戏正好激发了你的探索欲望。游戏的开发者在每个场景里都不厌其烦地设计数个可以依靠魔咒打开的机关暗道，那些开启的密室里可能隐藏着一大罐比比多味豆，也可能是一张全新的巫师卡片、一颗闪亮的挑战之星……于是，《哈利·波特与魔法石》从一个可笑的情节串联式游戏变成了真正的冒险。很多时候，我可以不顾情节的发展，在学院的大厅里钻来钻去，为的只是找到一点点线索，打开那个怎么也找不到的密室。事实上，有时候根本什么线索都没有，你看到一片奇怪的墙壁或是一个古灵精怪的石像鬼就想对它施展法术，看看有没有奇迹发生。现在想想，那些秘密的设计是很巧妙的，没有故意的刁难，也没有毫无意义的设置。我必须说，那种美妙的感觉只有你亲自去试试，才能体会得更完整。

当我把所有去过的场景都翻个底朝天以后，我发现我真地收集到了所有的巫师卡片，这意味着我可以进入游戏的隐藏关。这一点很让我惊讶——我还从来没有在一个同类游戏里体验到如此丰富的隐藏内容，而且游戏的长度也因为我的苦苦搜寻变得异常漫长。事实上，如果你让我评选2001年冬天的最佳游戏，我也会毫不犹豫地把选票投给它。PC版的《哈利·波特与魔法石》和《哈利·波特与密室》能够让你感到一种诚意，你会感觉到制作组在认真地对待这个命题作文，有详尽的策划案、有充实的内容。而且我个人认为，能够把游戏元素和原著紧密结合起来是其最大的成功之处。在这个基础上，你就会感觉到游戏的环境里充满了灵性，让你有忍不住要玩下去的欲望。

好吧，我一直在称赞的游戏是由一家叫做KnowWonder Digital Mediaworks的公司开发的、现在已经改名为AMAZE Entertainment。实际上直到现在它也籍籍无名，但却真是一家能把电影改编成游戏的地道的开发公司。看看它后来改编过什么电影：《史莱克》《冰川时代》《海底总动员》《加勒比海盗》……我承认，这些改编游戏大多数都不怎么样，很难赶得上前辈的水准。



看，电影里那些生动的人物，都可以在玩家的操纵下再次活灵活现了

可你们也知道，但凡这种命题作文都会受到很多因素的影响。比如说前不久的那款《贝奥武甫》，就是“把所有的钱都花在了第一关”的游戏，不难想象那是为什么。

从《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》之后，EA Games毫不留情地抛弃了KnowWonder，换了一个新的图像引擎去圈钱。这个时候，PC与Xbox 360实现了共版，但游戏内容就变回了干瘪的情节串联，玩法也和以前大不一样了。而学乖了的KnowWonder，看起来也不再会为一款电影改编的游戏费尽心思。到这里，我好像是简要讲述了一款游戏的“堕落史”。其实我想说，平庸的事物里总有什么会发光。但就像这个例子一样，发行商对电影改编游戏的品质其实毫不关心，亮点终究会被抹杀，你看到和将要看到的大多数，都是些平淡无奇的东西。


收集巫师卡是最大的乐趣，在《哈利·波特与密室》中你真的会找到一间密室——缀满金、银、铜版巫师卡的大厅

《银翼杀手》——游戏中的人也玩游戏吗？

■北京 珍珠


电影就在这样一个未来的快餐摊上开始了

《银翼杀手》是一部这样的电影，它讲了一个发生在2019年的故事。人类制造了与真人无异的“类人”（或称复制人、克隆人），但不允许这些复制品拥有做正常人的权利，当这些“类人”有了思想感情时要将他们毁灭。洛杉机银翼杀手警察德卡德，在追杀变节“类人”的途中，与美丽的女“类人”产生了感情……

记得很多年间一直都是怀着同一种兴趣去看这种黑色风格的电影，大都是硬科幻片。硬科幻，听起来就是一个很酷的词汇。这种电影通常少不了一个灰暗的时代，几位性格鲜明的人物，一个并不代表结束的结尾。重要的是，男主角肯定长着一张正派人物的脸。

如果你是喜欢幻想又有点未来情结的人，我猜你多半会对这样的电影感兴趣；如果你同时是一个女人，你还会对男主角感兴趣。并且你会把这种兴趣无偿地奉献给与它或他相关的所有事物。说起来，一个人看恐怖片时总要不停地告诉自己那是假的。刚好相反，我每次玩游戏都期待着能相信那是真的。也许是因为知道它假，才可以没有任何负担地切换于游戏与现实间并且不会走火入魔。当然，这也使我对大部分游戏都不会产生真正的投入。

于是我会在每次玩游戏时去挑战这种感觉，希望自己能代入一个真正的角色。结果那些所谓“最真实的角色扮演”不停地让人失望，直到在一些风格独特的科幻AVG游戏中改变了看法。1999年末，在《银翼杀手》里找到了一样的感觉。就像一种直觉般，当我知道游戏《银翼杀手》取材自同名电影时，我开始亢奋起来。其实前者的剧情跟后者并没有太多关系。




游戏的光影色调忠实还原了电影的压抑感

现在来看这款游戏是有些老了。虽然1999年的《银翼杀手》的美工相比如今而言简直就像垃圾，不过这款游戏所表现的科幻元素和刻画的细腻感情，使它本身就像是一部全新的电影。所以当时的惊叹，并不输于许多年后看到有人在《半条命2》里控制某角色在逼真得近乎实拍的超大型机器人监视下逃生时的震撼——“类人”在城市里成了威胁，麦考依还是那个专门对付“类人”的城市警察。拥有完美流线型身材的他虽然略显得孤独、沉默，但对某些多情的女Fans来说肯定意味着另一种帅呆酷毙。与电影中的德卡德相反，游戏中的他是一个新的菜鸟级银翼杀手，正努力证明着自己的价值。

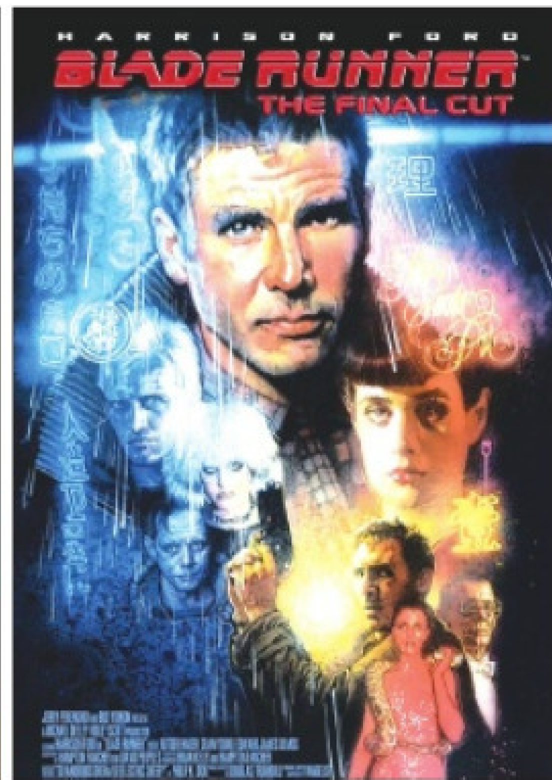
他好像并非刻意地继承了原著中那种极有意思的思想，比如认为人类最大的敌人就是垃圾，迟早要把人类灭亡。时不时一句精辟得恰到好处的“他妈的”，也带出某些国外科幻电影人物惯有的那种原汁原味的痞子味，让人觉得作为一个游戏，它并不是那么刻板。

不同的是，看电影让你只能看着他按确定的剧情来，游戏却赋予了人更多的权利和选择，事情的发展变得与你自己的喜好有关。“你”可以尝试做最好的事，也可以做“不符合剧情”的事——比如游戏进行到一半，就有机会把女主角杀死。

有趣的是，当麦考依跟随他的追踪对象进入某个大型电子游戏厅时，对照它的原著《类人也会梦到机器羊吗？（Do Androids Dream of Electric Sheep）》的字面意思，我感觉到一种幽默的效果——游戏中的人也可以玩游戏吗？游戏的结局会因选择的不同出现不同的结果。在电影的结尾，德卡德发现自己也是“类人”。在游戏里麦考依可以既不是机器人，也不是“类人”。而女主角变得更年轻了，年龄介于女孩和女人之间，红色却稚气的头发感觉相当惊艳，带着娜塔丽波曼年轻时的味道。这种关系依然是一开始就被动地敌对化了，但是爱情的主题在游戏中得到了明显的淡化，也可以说是变得更加微妙。有些感情可以从一些细微的地方读出暗示，特别是在其中一个结局——麦考依——喔，不，是“我”将带着她一起离开时，多少会产生一种亡命鸳鸯沦落天涯的感觉。

那时我知道这个游戏有13种结局，我玩出了4种。在想象其他结局中，无穷无尽的思路就在游戏内外肆无忌惮地撕扯、蔓延和徘徊，而在一两年内兴致不减。后来把借





无论是游戏海报（左）还是电影海报（右），都能勾起一段回忆

出去很久的《银翼杀手》要了回来，玩出了剩下9种结局。当然，费尽心机地将13种结局都悉数完成后，发现男主角顷刻就成了废物——因为再也没有任何值得继续玩味和探索的了。也许要等小说原作者菲利普·K·迪克者死而复生，再写一本新的《银翼杀手2》……最近我把电影版的《银翼杀手》再看一遍，依然喜欢，但总觉得电影少了点什么。想了半天才明白：

1.因为德卡德没有养狗，而麦考依有。

2.相比哈里森·福特在电影中的扮相，游戏中的男主角似乎有一张更年轻和更冷峻的脸——也更接近自己心中的感觉。但仔细比较，哈里森几近就是游戏角色的翻版了，产生差别感的原因在于电脑处理不出人脸上的细纹。哈里森更具体的脸稍微破坏了电脑人物带来的距离美感。

《落水狗》《教父》

■山东 尚翊

——还原OR还愿，这是一个问题



在游戏的宣传图片里，暗示着电影《落水狗》本身毫不掩饰的暴力元素

我买第一本《大众软件》就是为了看根据同名电影改编的游戏《天龙八部之天山童姥》的攻略——那应该是1997年第4期。当时还感觉游戏对棋盘山和珍珑棋局的场景设计相当出彩，但随着我玩过都是根据香港电影改编的《绝代双骄》（刘德华版）和《鹿鼎记》（周星星版）后，我发现不久前倒闭的制作商欢乐盒公司的特点就是：为省钱省时省力，直接截选电影片断充当游戏CG，还真是一举三得后得不偿失啊。下面我想谈的是由昆汀·塔伦蒂诺电影改编的游戏作品。

昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino）的电影无不充满游戏性。《落水狗》（Reservoir Dogs）这个用混乱线索搭接出来的血腥暴力的故事完全可用一句话述清，但当导演巧妙地在电影里穿插几位“颜色先生”的出场身份前，好像一对烤面包片因遭遇牛肉饼的拦腰横卧而天各一方时却变成了一个新的汉堡。这也使得“把玩电影俗套”在叙事上被虚构出新的游戏意义，那么它完全具备了改编成游戏的可能。玩前你只需知道我将扮演几位互相不知底的强盗，竟以MR.白橙金粉棕蓝这么五光十色的绅士命名去干一票抢钻石的买卖。麻烦的是，颜色先生们中间出了一个内鬼……

事实上，我相信任何一个昆汀的影迷都不会放弃他目前唯一的由电影改编的游戏。我也是爱屋及乌，庆幸能在2007年岁初淘到它的PC版。虽然我终于知道电影里并没交代的蓝先生在珠宝店里发生了什么；粉先生怎样地隐藏钻石；再飞车经历橙、白先生和劫持警察的金先生的逃亡过程等，这些都曾是电影里导演故意“忽略不计”的犯罪过程。更经典的桥段如伴着乔治贝克组合（George Baker Selection）的Little Green Bag中的贝司声中，几位西装革履的大佬招摇过市的升格慢镜头；白、粉先生的斜俯吴宇森式双枪对峙；金先生残忍变态地虐警割耳一章里，要命的华丽的准备工作：打开收音机，准时收听“比利的七十年代之声”（Ki'Billy's Supper Sounds）中的“Stack in the Middle With U”并随性扭臀慢步；甚至连割耳过程中警匪二人被摇出画面、镜头里出现仓库一角都——被游戏CG还原，只是电影里的那个倒霉警察不是游戏里的光头。

游戏没有舍弃让影迷津津乐道的片断，但可能因制作上的可操作性太弱而没有放到游戏过程里则是一个遗憾。回到电影，《落水狗》如果舍弃了昆汀唠叨的神经质台词，那么“水狗”的魅力会大打折扣。正因为粗俗无序、酷劲十足的对白奠定了导演的个人风格，所以游戏也没放过“Fuck”与“Shit”齐飞、“Bitch”共“Dick”一色的粗口对白来徒增限制级别。

制作者们尽管绞尽脑汁不惜增添场景、情节还原电影以吸引影迷提高耐玩度，但《落水狗》这款由电影改编的游戏在我看来仍然是失败的。首先，昆汀的电影出彩在于叙事结构上的“非线性”。正如他所崇拜“要放下摄影机拿起枪”的戈达尔（Jean-Luc Godard）所倡导的：没错，也许电影要有弗兰基坚持传统的开头、中间、结尾，但不一定非要那种顺序。因此《落水狗》里“颜色先生”们的抢劫案件前后和它所着力叙述突发性的警匪矛盾感情（以卧底橙先生和白先生为主），都抛弃了传统的时空顺序，过去、现在、未来相互交叉渗透。游戏却又回归传统，这可能又出于改编关卡任务结合紧密性的需要而不得已为之，可确实很大程度上舍弃了原电影的精华。仔细思考一下，

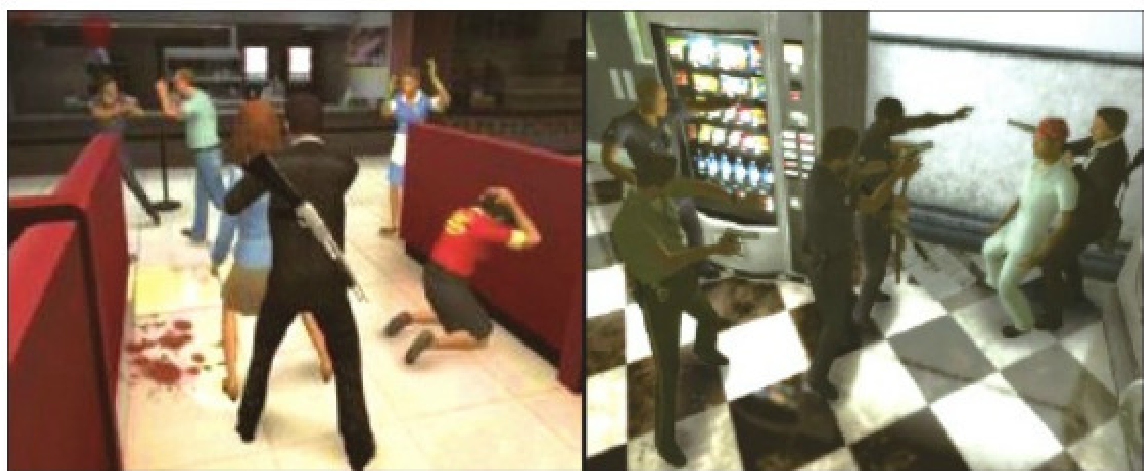

游戏CG（左图）重现着电影（右图）中的高潮片段

电影改编游戏的通病或是软肋都集中在电影改编这一词上。弗里曼曾经列出游戏好坏的比较标准：好游戏增强想象力，坏游戏则是阻碍；好游戏可以让玩家自由操纵，坏游戏却给玩家人为设定限制；“好游戏可以让玩家清晰明了地把握自己，坏游戏让人忘不了是在游戏中……”（原文见：Tzvi Freeman Monitoring Devices in Games California:I Game Developer April-May 1997）。类比一下不难发现：电影改编游戏被阻碍的想象力、被故事情节限定的设置和不可操纵感觉的“罪魁祸首”，都是来自改编游戏依赖的宿主——电影。在这一障碍局限下，制作者们可供自由发挥的空间，也就相对狭窄了很多。《落水狗》也因而需要添补6个驾车任务突围局限，玩时感觉很像GTA可还是因剧情限制少了GTA的自由度。在游戏第七章里金先生挟警飞车，不仅要考虑车速（低于40迈有倒记时），避免严重超车，沿途警方的围追堵截（竟然还动用了直升机，在原成本区区150万美元的电影里出现绝对是天方夜谭），还要注意那个在后车厢里哭爹喊娘的“条子”别碍事。总之我和金先生一样兴奋到异常，自己忙横冲直撞制造混乱，看着警察们闹心得手忙脚乱，这又是电影所无法带来的。

值得一提的是，昆汀关于暴力色彩描绘出的“真实罗曼史”在游戏里很好地“发扬光大”。

在“俺们的存在就是为了更好地跟条子结梁子”的宗旨下，游戏不仅设置利用人质的功能恐吓威胁警察缴械和投降，还配有疯狂指数。NPC分门别类，比如州警和特警的武器和IQ的区别等。我以为就我一人喜欢殴打折磨人质直到其死翘，后来在Youtube上发现了令人发指的一幕：一老外操控蓝先生竟然威吓8个警察背对着他跪成一排，然后一一点杀（毫无人性地说）。不过，这都与电影无关了。

如果说电子游戏带给人们娱乐最大的便利就是游戏过程中的互动性，它可以完全排除文本上的叙事可能，比如掌机时代经久不衰的“俄罗斯方块”和这两年风靡办公室的“印加祖玛”。这不是极个别的案例，它反而更像一道经典的算术题。我们计较的不是某个干瘪的结果数字，更迷人的是激发做题者探求解密欲望的运算过程。于是在电影改编游戏的领域或者姑且说在这个运算过程里，影迷所被吸引的恰恰是改编本身所充满未知的魔力。



游戏中劫持人质造就混乱

弗朗西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）的《教父》，在影史上的经典地位已毋庸置疑，这里也不用赘述。本应残暴阴鸷的黑帮大佬却被另辟蹊径的马龙·白兰度（Marlon Brando）用优雅和蔼的气质和含混不清的吐字方式，把老柯里昂积聚一生的凶煞戾气化得干干净净。正如片中教父继承人迈克尔（Michael Corleone）所说：“我父亲开出了一个令他无法拒绝的条件。”（“My Father Made An Offer He Can't Refuse”）是的，一个让万千影迷无法拒绝通过游戏见到“教父”白兰度的条件，同名改编游戏也干脆就把这句经典台词搁于游戏制作商EA公司的Logo前来吸引影迷，至少我是其中被吸引的一个。



威胁动作的设计始终是黑帮题材游戏里的重头要素

不可否认，游戏CG开头的主观镜头里，维托·唐·柯里昂的身影动作被还原得如此逼真。从推开门进入到那个黑暗逼仄的小办公室开始，老柯里昂自斟自酌地说着他纵横黑帮多年总结出的为人处世的经验哲理，包括随手摸脸的小动作都处理得惟妙惟肖，这是我玩这款游戏的最大收获。而有趣的是，游戏中扮演主人公的名字和老教父的中间名相同也叫“Don”（是意大利西西里黑手党帮派对德高望重的长者的尊称），加入的又是柯里昂家族，可见制作者们为了和影迷套近乎的“别有用心”。都知道电影也是改编自马里奥·普佐（Mario Puzo）的同名小说并删去了很多枝节，但是所幸改编游戏又都尽可能地添加了进去。我想游戏的制作初衷就是让玩家体验一回小地痞到江湖大佬的“革命发家史”，于是其中支线情节里加入了类似收保护费的跑腿活儿，动作设计上和前面谈到的《落水狗》游戏有异曲同工之妙。我尽可能利用拽衣领、卡脖子等各种暴力动作，以威逼利诱那些可怜的小生意人。

维托·唐·柯里昂的身影动作在游戏里被还原得如此逼真

对于电影《教父》有这样的解读：电影里老柯里昂处于帮派权力机构的最高位置，他通过“父亲”的身份用优美的姿态和方式、甚至通过宗教加冕仪式接受尊敬，从而为迷人的权势布道播种，仿佛打开了一种追名逐利到“连上帝都想摧毁”的游戏闸口使其一发不可收拾。我在这里不是要对其褒贬分析，而是要强调一下在改编游戏里它同样被赋予了可充分挖掘的价值。所以完美结局里“功成名就”的主人公，坐上昔日教父的宝座得意地享受众等亲吻手背的最高礼遇；而五大家族势力扩张角逐的各自特点，玩家只有通过亲自体验去享受乐趣了。目前这款改编游戏还并不是通常意义下电影改编的圈钱鸡肋之作，这个还不错的开头也让我期待没准还有《教父 II》的续作。至少它和《落水狗》都证明了电影改编游戏，也可精致准确地还原电影画面的可能，或者还不如说是还愿影迷对电影的延续遐想和体验。对于一个不是游戏迷的影迷来说这都已经足够，至于这是不是电影改编游戏的尴尬瓶颈，还是交给时间去考验吧。

《指环王——双塔奇谋》

——“爱”可以改变一切

■北京 8神经

说起来我算是个影迷，当然也是个玩家。不过如果不是遇到改编自《指环王》电影的两款动作游戏，我想我会始终不会改变“电影改编的游戏都是烂游戏”这一想法的。有时候，“爱”真是可以改变一切的。

在看完《指环王》第一部电影后，等待第二部上映的时间段里急得我是挠胸抓背。这时候得知随着《双塔奇谋》的上映，也将同时在PS2上推出改编自电影的同名游戏的消息，我就像小时候听到南方黑芝麻糊的叫卖声一样坐不住了。《双塔奇谋》的游戏一推出，我立刻就在第一时间里购入，这之后，电影改编游戏无佳作的观念就被自己完全推翻了。《双塔奇谋》让我第一次在动作游戏中感受到什么叫做真正的“场面恢宏”，在玩游戏的数十个小时里，有一半时间都令我的肾上腺素急速分泌。EA在这款游戏中非常霸道地使用了一种将电影片段与游戏“无缝连接”的技巧，也就是说，游戏中穿插的电影片段与游戏流程可以非常快速地切换。举个例子，在巴林之墓中会播放兽人打破墓门的电影片段，但在兽人冲进墓穴的那一瞬间，会立刻自然地切换到玩家的操作界面。这时候你得赶紧操起手柄来应战，几乎有一种在亲自操纵电影情节前进的感受。这实在是令人兴奋得嗷嗷直叫。


电影片段与游戏动作“无缝连接”

说起来EA也算是挺厚道的，尽管游戏是随着电影第二集推出的，但EA也没有放过第一集《护戒使者》的重要剧情。阿拉贡力敌戒灵保护霍比特人、巴林之墓突围战等情节都被安排在游戏的前几关。电影里巴林之墓突围是非常紧张的一幕，护戒远征队要面临潮水一样涌进的敌人，并杀出重围（可惜甘道夫老爷还是在炎魔的追杀下掉队了）。这也是游戏中第一个高潮，在狭窄的墓室内与巨大的食人魔展开游击战，我操作阿拉贡在它身边绕来绕去，瞅空子劈上一记重刀。好容易砍到剩下一半血，食人魔开始暴走起来，手中的流星锤舞得如同风车一般，砸得地面轰然作响，墓室中灰尘弥漫。我只得跳上高台，趁它攻击的间隙用弓箭猛射。这时候其他的伙伴都在与敌人的喽罗们搏杀，没人能分身帮忙。当我射出最后一箭，食人魔也应声倒下时，手心里已经汗湿，好一场苦战啊！

墓穴的战斗给我留下了深刻的印象，但是我很快发现，就刺激程度而言，这仅仅是游戏初期的一道开胃菜而已。很快来到了圣盔谷的大战，在电影中，圣盔谷的肃杀气氛令人窒息。萨鲁曼的军队以兵力上的绝对优势对圣盔谷发动猛攻，洛汗国在精灵的帮助下构筑了防线，但仍然无法阻挡强兽人的攻击。敌人炸开了城墙直冲城内，双方展开了极其惨烈的肉搏战。这也是本作中最为困难的关卡，我要操纵一个角色在城门前抵抗敌人大军的冲锋。敌人从前面的大道上排山倒海地涌来，地精、强兽人、弓箭队，还有背着炸药桶的自爆兽人。这帮家伙会向我身后的城门发动突袭，一旦城门被破游戏也就结束。面对着这样的阵势，着实令人胆寒。这时我将操纵阿拉贡化身为吕布，以一夫当关的气势将敌人越来越强的攻击各个击破，同时还要用弓箭射杀不停冲上前来的自爆兽人。当战斗到生命值已经所剩无几、敌方两个Boss级的巨型食人魔带着10余个邪恶精灵又冲上前来时，再看看其后源源不断一眼望不到头的敌方增援，真令我几乎斗志全失。终于咬着牙干掉了这一波敌人，切换到剧情动画，正以为可以放松一下的时候，只见敌阵中缓缓推出数台巨型投石车，一块块巨石与燃烧的火药桶直飞城门——不好，必须摧毁投石车！咬咬牙再拍马冲上，只见投石车后闪出数十个兽人护阵，嚎叫着向我猛冲过来……这一仗我反复打了不下10次，最后到了每次都要按捺住不要摔手柄才能继续的程度，终于挺过了这一关。难，真难！但这不正是洛汗军苦守圣盔谷的真实写照么？当惨烈的守城战一直坚持到天明的时候，甘道夫率领增援疾冲而下。游戏与电影的情节完美融合到了一起，胜利的喜悦如鲜花一般绽放在我的心头。

一年多之后，《指环王3——王者归来》也推出了PC版。第一关的剧情就紧接前作，我要操作甘道夫增援圣盔谷，击溃萨鲁曼的军队后再让主角们并分三路，忠实按照电影的剧情发展，直至佩兰诺平原大破索伦军，末日火山焚毁至尊魔戒。毫无疑问，我又体验了一次前作带来的那种感动。

在《双塔奇谋》推出后，有不少媒体有板有眼地评价这款游戏“缺乏打击感”，并指责这是欧美厂商制作动作游戏的通病。事实上，《双塔奇谋》在砍杀的手感上比《鬼武者》《忍者龙剑传》这样的日系动作作品是有不小的差距，但它用火爆的场面弥补了这一切。我并不指望阿拉贡与戒灵的战斗变成你来我往、攻防皆有板有眼的格斗游戏。当看到城墙上盘旋的敌人飞龙，天空中飞过投石车掷出的巨石，城下数万兽人山呼海啸般推着攻城车前进，我方的战士前仆后继地上前迎战时，我会忍不住喊道：“要的就是这个呀，够爽！”看看电影里的阿拉贡，他不是明智左马介或者但丁，也不会什么精妙的剑法，但在圣盔谷索伦军队如潮水般涌来时，他就是有一夫当关、万夫莫开的气势。游戏中很好地把握住了电影的精髓，没有华丽的连续技无所谓，能杀得热血沸腾足矣！将《指环王》改编成动作游戏，也许这就是最成功的做法。当电影中洛汗骑兵赶至佩兰诺平原，并以誓死的决心向索伦军发动冲锋时，影院中的我激动得眼泪飙出了眼眶。在游戏中完美地还原了这一场场战役，而我也亲自成为扭转战局的英雄。一款电影改编游戏能做到这个程度，我还能有什么别的要求吗？

《指环王——中土之战》

——互动娱乐的大手

■上海 JUMP



在电影《指环王》三部曲诞生近10年前，就已经有同名PC游戏问世了，只不过我们并不熟悉

以一个游戏玩家的观点来看，电子艺界洛杉矶的《指环王中土之战》确实要比维万迪娱乐以小说改编的《魔戒战争》要来得华丽出彩许多。游戏选单界面中以磅礴气势压倒而来的魔君索隆之塔的特写，随着镜头缓缓上升，那只火红的烈焰之眼烧灼着玩家的视网膜，翻滚的火海延续至天际，战争的气氛在炽热的空气中蔓延。

在电影中，导演彼特杰克逊十分钟意的俯视720度旋转镜头让观影者饱收了中土大地的美景。夏尔在西边，魔多在极东，中间似乎夹了几个人类国家。可谁能说出洛汗在刚铎的南边还是北边？穿过莫里亚矿洞之后分道扬镳的护戒小队各自走了什么方向？从护戒使者到国王归来，场景越来越开阔、场面越来越壮观。观众被剧情牵着鼻子在中土大陆上瞎窜胡撞，莫名其妙迎来了大结局。

所以还是“互动娱乐”更美妙。鼠标点开战役模式选择正义旅途，一幅中土地图在你的眼前展开——这时候护戒小队刚刚离开瑞文戴尔，正打算穿过莫里亚矿井。金雳嚷嚷着莫里亚会有好客的亲戚和矮人烈酒等待着这群远至的友人。当他一脚踹开积满灰尘的石门，高呼着“你们竟然把这座伟大的城市叫做矿坑，哈，矿坑。”粗嗓子回响在空荡的大厅里，一丝光芒透过石缝映照出漫天尘土。没有热情的矮人，没有美酒，甚至没有生命的气息，只有一片浩劫之后的尸骸，恐怖和肃杀凝结在空气里不愿散去。“这根本不是矿坑，这是座坟墓。”金发精灵向来对地底没有好感，而他的预感一如既往的准确，奥兰多·布鲁姆的声音也和电影中一样富有磁性。

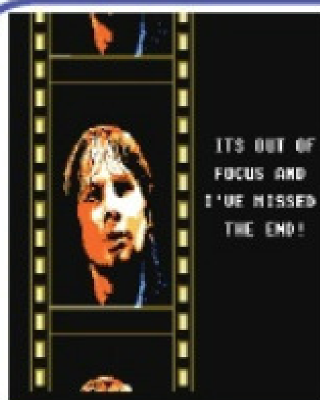
之后的剧情走向和与电影毫无二致，一开始玩家可以很高兴地操纵佛多，用刺钉宝剑一刀一个狗头人愉快地升级直到后半段。但远古邪魔手持燃烧的巨剑占据半个屏幕的华丽登场后，前半段风光无限的英雄们战意全无。你手忙脚乱地操纵着数量庞大的9名英雄角色，沿着纷纷垮塌的石阶四脚并用地逃命。身后的火魔越逼越近，一不小心就会失足掉落扭曲虚空。最后年老力衰的老明星法师甘道夫终于被逮住了，你的心咯噔一下暗叫大事不妙的时候，发现过关条件非常人性化地改成了“操纵甘道夫击败火魔”。你要战，那便战，逃命者再次扬眉吐气成了经验掠食者。火球闪电纷纷用上，只费CD不费魔。不出两个回合火魔呜咽一声颓然倒下，灰袍法师金光一闪升级到lv3。呼，你长舒一口气，揉了揉酸疼的右手一抹头上的冷汗，心想这才是我想要的指环王，工业光魔不过尔尔。

接下来的剧情我们耳熟能详。我们随着阿拉贡，莱格拉斯和金雳来到了洛汗。骠骑国不是浪得虚名，操纵洛汗骑士从成群的强兽人头上践踏过去，是件十分惬意的事情——事实上这正是RTS游戏的魅力所在。

当然，洛汗骑兵被赶入圣盔谷之后就施展不开了，只能用赶来支援的娘娘腔精灵弓手塞满城墙，再不时地把阿拉贡三人组丢出城墙以吸引火力——英雄死掉没关系，大不了花点金币复活就是。一般来说，联军都比孤军要厉害，双塔联军恰恰又是大陆上最厉害的两股邪恶势力的联军。所以即使玩家使出作弊码大法，也不能扭转圣盔谷里一层外两层城墙被炸掉外两层的宿命。且战且退吧，故事的结尾救世主甘道夫会带领大量骑兵从太阳升起的方向杀将出来，踩倒所有的兽人杂碎。电影里很艺术很闪光很不过瘾的结尾，在这里演变为很暴力的单方面大破军。地图上每一个红点都得玩家亲自去抹掉，有人高呼过瘾，有人埋怨麻烦。刚铎首都白色之城米那斯提力斯很大很宏伟，大到被抛石机砸掉的一小块城墙，都可以压扁一个排的兽人。刚铎的那些精英卫士步伐整齐、装备精良、造价高昂、移动缓慢，遇到蛮族的猛犸象却一群一群飞起来的场景很值得一看。当阿拉贡、莱格拉斯和金雳三人组乘着抢来的黑帆海盗船在地图南边登陆之时，我们都知道AI控制的邪恶联军大祸临头了。看着绿油油的一片鬼魂大军，如字面意义一般地淹没了地图上所有的敌对势力之时，我们明白了“不死”这个词的深层含义。对，天灾会统治一切。

和电影中不同，霍比特英雄佛多在将魔戒扔进厄运山口的时候，一点踌躇、一点犹豫、一点八卦都没有。之后的大团圆结局时，忠实的伙伴山姆是这么问的：“佛多先生，我真的没想到您在最后关头竟是如此的意志坚定。”“哦，不，亲爱的山姆，其实我并不想扔掉它的。哦，对，我的宝贝，谁会想丢掉它呢？但当时我感觉有一只无形的大手指引着我前进的每一步，操纵着我的每一个动作，我身不由己。”

这时候我会有点庆幸我是游戏玩家。



编者按：

当我们打算做这个关于电影改编游戏的专题时，有的朋友觉得这可能是个很无聊的话题。但是当我们的作者就这个话题带我们展开一段段美妙的怀念之旅时，我们真的觉得这个专题还可以再多写几页。作者尚翊曾对我说：“我可不熟悉游戏里那些技术名词。”我告诉他我们不需要谈技术。电影为我们带来了难得的快乐，而游戏则以另一种方式让我们重温这种快乐——对我们而言，我想，再没有比这种经验更能使我们深刻地认识电子游戏的本来面貌了。

二月暗潮

——微软、雅虎与谷歌的地下角逐

■本刊记者 冰河

2008年2月的第一天到来时，几乎没有人能事先预想到后来所发生的这一切，但是当它真实发生的时候，绝大多数人却又不感到惊奇。商场如战场，所有的意外其实都不是意外，只是发生得太突然而已。但是当事情已然发生，回首去追寻事件的来龙去脉时，事件的缘由却又如此丝丝入扣，合情合理。所以当2月1日，IT业界的头号企业美国微软宣布已经向互联网业界著名企业雅虎董事会提交收购报价，计划以每股31美元收购后者全部已发行普通股，以总额446亿美元的金额收购雅虎时，骤起的轩然大波是如此惊人，又如此顺理成章。不过，到目前为止，这场引发全球业界关注的并购案是否能如愿以偿，尚没有明朗的走向。但可以肯定的是，就在这个暗潮汹涌的月份，全球互联网新一轮优胜劣汰正在悄然拉开序幕。仅仅就在微软收购计划出台的短短3周时间内，已经有多家世界著名互联网企业卷入其中。蝴蝶的轻轻振翅，究竟引起了一场怎样的风暴呢？

虎落平阳的轨迹

“Yahoo!”，这是美国年轻人在表示兴奋、激动、快乐、惊叹的情绪时经常发出的拟声词，因此在美国文化中这是一种青春的象征。可能正是考虑到这个原因，雅虎（Yahoo!）网站的两位创始人杨致远和戴维·费罗采用了这个听上去古怪却简单明确的单词做为网站的正式名称。这个名称曾经创造了一段传奇，尽管目前这传奇正在面临终结，但它曾经的辉煌，是所有人都不能回避的。回顾它的渊源，我们可以看到它成功的原因，以及它被收购的部分合理性。

1990年，22岁的杨致远以优异的成绩进入了美国著名的斯坦福大学。毗邻硅谷的斯坦福大学电机系是硅谷的“重要动力来源”，出于未来前途和个人兴趣的考虑，杨致远选修了电机工程这个现代IT企业的基础科技领域，并且只花了4年就获得了学士和硕士学位，充分显示了自己的聪明才智。但面临毕业时，杨致远觉得自己对技术的发展尚没有明确的概念和深入掌握，因此留校从事研究工作，同时申请继续攻读博士学位。与此同时，戴维·费罗（David Filo）也留校从事研究，两人的邂逅和结交开始了雅虎的传奇。1994年，在完成学业论文的过程中，两人开始在当时的互联网上搜集需要的资料。早期的互联网应用相当不便，大量的资料累积之后，分类和查找是很麻烦的工作，于是两人将搜集到的网站标签分类整理成目录，以方便自己的查找使用，并秉着早期互联网“自由共享”的精神将其编制成软件放到网上，供所有网民免费使用。当时这个软件的名字是：《Jerrys（杨致远的英文名是Jerry） Guide to the World Wide Web》（杰瑞全球咨讯网指南）。只是他们自己也没有想到这个软件会受到前所未有的欢迎，以至于访问的流量让斯坦福大学电机系



杨致远

的服务器不堪重负，引来了校方的干涉，抱怨这项发明影响了学校电脑的正常运作。杨致远和费罗在吃惊于软件的受欢迎程度时，也萌发了以此创业的打算，并根据网络的反馈推出了两个特色栏目“Cool Links（酷站链接）”和“Hard to Believe（难以置信）”，这两个特色栏目的类型在后来的互联网创业中也曾经重复出现，

同样引来了高度的关注。对中国网民来说，比较知名的类似网站有hao123.com和“秘密”网站，懒惰和猎奇是人类的天性，针对此类天性的特色服务，总是具有足够的市场价值的。

1995年上半年，杨致远和费罗毅然放弃了即将完成的博士学位，一边精心打造他们的网站，一边积极地与风险投资公司接触。其中，AOL想收购雅虎，MCI、微软、CNET等也主动找上门来，网景还提出了正式的方案，但都被杨致远和费罗一一回绝了。最后还是Sequoia（Sequoia Capital公司）慧眼识金，1995年4月Sequoia给雅虎投资了400万美元，帮助他们成立了公司。同时，Sequoia还找来了一位合适的经理人Tim Koogle来帮助他们主管事务，这样杨致远和费罗就可以专注于研究与开发。而Tim上任后的第一道命令就是“让公司成为一个赚钱的公司”。扩充了广告版面，同时还与英国的路透社合作，推出了新闻在线服务，将网站的功能推向了一个全新的境界。此时，杨致远名片上印着的头衔是Chief Yahoo（雅虎酋长），这个名头也跟随着他一同浮沉。很快路透社和Softbank（日本软银）在雅虎急需资金的时候成为杨致远和费罗的合作伙伴。有了资金以后，杨致远和费罗就开始大干起来，招兵买马，扩大公司规模。1996年3月7日，雅虎股票正式上市，虽然它的两大对手Lycos、Excite已抢先上市，但这一天仍被评为“华尔街盛事”。4月12日正式交易，正值周五，股票最初定价13美元，而开盘就达到了24.50美元，交易狂热，平均每小时转手6次之多，一度飙升至43美元，最终以33美元收盘。雅虎市场价值达到8.5亿美元，是SequoiaCapital投资时的200倍，并创造了当时“Nasdaq第二大首日升值”的记录。



塞梅尔与杨致远

1996年4月，第一个雅虎国际版——雅虎日本站成立，之后法国、德国、加拿大、英国等分站相继问世，品牌的效应逐渐呈现。

1997年，雅虎收入6700万美元，亏损2300万美元。从账面上看，这完全是一个失败的公司，但是在互联网上，它却是最大的明星。1997年第三季度，雅虎的市场价值更是首次超过当时的互联网明星、浏览器大王网景，升至28亿美元。

1999年9月24日，杨致远通过合资方式建立雅虎中国，成为雅虎在全球的第20个国际站点。其时，雅虎已是全球最大的门户网站之一，在欧洲、日本等市场已大获成功。

2000年，雅虎股价达到了它的历史最高值——单价237.5美元。而这一年，也是第一次互联网泡沫开始崩裂的时候，从此以后，尽管雅虎看上去还是那个充满青春和不羁的企业，但它的好时光却再也没有回来。2001年，雅虎市值从最高峰猛降92%，跌为110亿美元，公司公布了有史以来的第一次裁员——裁掉大约400人，剩余3100人；在2月27日举行的董事会上，杨致远提出新任CEO的候选人特瑞·塞梅尔；5月1日，塞梅尔接手雅虎，媒体运营经验丰富的塞梅尔很快就改变了雅虎有技术但不善推广的局面，让雅虎庞大而纷杂的研发部门有了清晰的方向，不过也种下了未来几年内雅虎过分关注概念推广而轻视技术应用研发的病根。

不过即使身为华人，杨致远似乎并不了解中国互联网的山高水深。在中国互联网高速发展，而雅虎中国依旧萎靡的背景下，他选择了中国著名搜索引擎品牌的所有者——3721的创始人周鸿祎作为中国合作方，2003年底，雅虎开出1.2亿美元的条件，周鸿祎携3721的全部团队进入雅虎中国。而尽管周鸿祎在任职期间业绩良好，但面对中国互联网日新月异的应用需求和发展，越来越多的竞争对手取得了更加瞩目的成功。例如百度、腾讯、阿里巴巴等企业，分别在搜索、社区、电子商务等方面成为相关领域的领头企业，而这原本是雅虎在美国最擅长的领域。尽管从财务报表上看雅虎中国的业绩尚属及格，但中国互联网行业的第二波高潮，雅虎只是一个旁观者。可以说，这次合作，对雅虎来说完全失败了。

于是，2005年，3721的痕迹彻底消失，阿里巴巴成为雅虎的新合作伙伴，而其后离职创业“奇虎”的周鸿祎与老东家“雅虎”的口水战，也曾经引来多方的瞩目，只是这些风波对雅虎在中国的业绩似乎并没有很明显的帮助。随后马云的强势登场，带来的“雅虎中国”向“中国雅虎”的转变，只是这转变似乎来得晚了一点。2007年末中国雅虎在搜索、新闻、社区等领域的大幅度调整，说明尽管雅虎有技术，马云有战略，但这二者如何结合，尚是一个没有找到答案的难题。

2008年1月29日，雅虎发布了一项令人失望的季度报告和一个更令人不安的前景，雅虎高层宣布转机可能在另一年出现，投资者的愤怒情绪达到了顶点，这导致该公司股票跌到4年来的最低点。

很快，微软就出手了。

微软骑虎，意在谷歌

微软不是第一次觊觎雅虎，正如前面所提到的，早在杨致远和费罗创业期间，微软就曾经提出过收购雅虎。但当时雅虎的盈利前景尚不明朗，微软也对自己的.NET互联网计划充满信心，因此谈判浅尝辄止。雅虎获得了自己的机会。而2001年雅虎股票下滑，杨致远辞去CEO，塞梅尔接手之际，微软同样动过收购的心思，只是雅虎业已做大，对在互联网领域屡次碰壁的微软更不信任，塞梅尔上任之后也成功扭转了雅虎当时的颓势，因此第二次收购计划仅仅冒了个泡就消失了。时至今日，当微软第三次抛来绣球之后，尽管第一反应“很强烈”，但雅虎高层对微软的“痴心”并不是没有思想准备。

反应“强烈”的不仅仅只有雅虎，2月3日，正如外界所判断的那样，微软收购雅虎的真正目标指向——互联网搜索应用著名企业谷歌在2月3日正式对微软欲收购雅虎一事做出激烈回应，表示微软收购雅虎将给美国以及全球互联网产业的正常发展带来麻烦，因为微软是想借此垄断互联网产业。曾经被“垄断”帽子弄得焦头烂额的微软自然不肯落人口

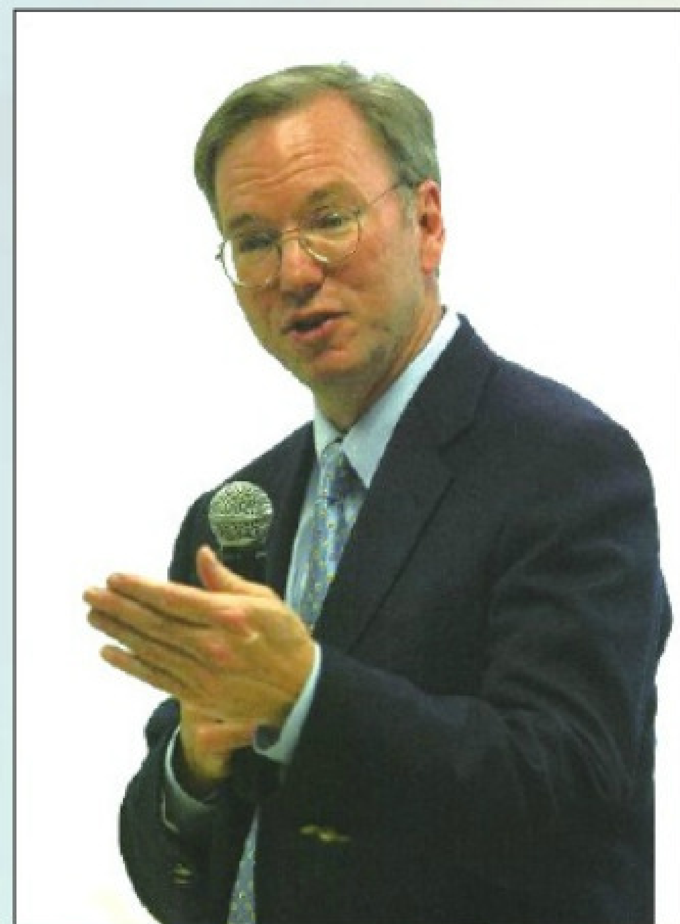

比尔·盖茨

实，第一时间回应“事实上目前是谷歌已经在互联网行业的很多领域形成了接近垄断的态势，微软与雅虎的合作可以有效改变这种发展态势”。

抛开垄断的话题不说，雅虎在技术上的前瞻性和领先性的确已经不如当年。雅虎公司在最近5年一直将重点放在传统媒体技术上，相反在一些新兴领域却投入较少和缺乏创新，这可能跟前任CEO塞梅尔的媒体从业背景有关。由于方向错误，步伐也慢了，雅虎公司失去了对网络发展方向的深入理解。不管是在新技术还是人们使用网络的方式上，雅虎均未能跟上时代变化的步伐，没有跟随市场变化推出创新的技术和产品。举例说，谷歌推出Gmail电子邮件服务，对雅虎占据优势的邮箱业务发起冲击，雅虎才跟着对免费邮箱的空间进行扩容。谷歌推出桌面搜索工具，雅虎也效仿推出类似产品。谷歌推出GTalk即时聊天工具，提供稳定有效的视频和声迅服务，雅虎才忙着升级自己的雅虎通，拓展相关服务。而尽管雅虎是互联网搜索的开创者之一，但目前全球搜索引擎市场的领先者是谷歌，它占据了超过50%的市场份额，并以此延伸出了丰富的互联网服务内容。例如早在2003年，谷歌在英国就与当地电信部门合作，将在线地图引入当地公共交通服务，并同时为网民提供了“在线TAXI呼叫”业务，大受欢迎，如今这项服务业已向其他地区推广。在美国西海岸大城市如洛杉矶、旧金山、西雅图等地提供的“在线餐饮地图指引和呼叫”业务，同样大受成功。“能搜到什么，就能叫来什么”，是谷歌目前的服务指导思想。尽管雅虎早已看到了自己在搜索引擎业务上的落后，并斥资收购了搜索引擎专业开发公司Inktomi，更加努力赶超谷歌，但过分拘泥于“找到”的思想，使得雅虎并没有从搜索引擎服务中开发出更多有商业价值的服务内容。就拿雅虎早已开展的在线地图业务来说，这项始于2000年的业务，如今只占据了全球不到1/4的市场份额，而2003年开始提供服务的谷歌的市场份额是1/2。通过搜索排名服务获得的利润，雅虎更是不能与谷歌相比，这还不算上谷歌通过搜索提供的大量传统行业合作业务带来的额外收益。2007年谷歌的营收总额为177亿美元，净利润42亿美元，雅虎同期的成绩单是营收总额70亿美元，净利润6.6亿。“Yahoo!”所充斥的青春和朝气，已经不在雅虎这边了。

相对雅虎的高开低走，微软在互联网领域的历史成绩单有些尴尬。尽管携Windows操作系统的霸主优势，微软在互联网服务方面有充分的技术便利，但早年的“垄断官司”和.NET计划的虎头蛇尾让微软在进军互联网的路上多次碰壁。特别是在IE和播放器软件遭遇的垄断诉讼，使得微软试图借助技术优势顺利切入互联网服务的计划不但遭受事实挫败，也在心理上形成了阴影，不敢轻易放手进军互联网服务。2006年与谷歌竞争收购视频共享网站YouTube的失败就是个例子。尽管在资金实力上比对手强大，但在竞购中缺少势在必得的气势，对网站的前景也缺乏足够的信心，最终后悔莫及，立刻启动下一轮收购计划，与谷歌争购同样针对青少年群体提供服务的社区网站Facebook。有趣的是，雅虎也同样收购了针对青少年提供服务的图片共享网站Flick。三巨头的竞争眼光都已经聚焦在同一个领域。只是雅虎没想到，自己竟然成了微软与谷歌下一步的争夺对象。从争夺者到被争夺者，雅虎显然并没有适应这种身份的巨大落差，尽管从实力上来说，它的确已经落后了。不过显然杨致远相信自己还有机会。2008年2月6日雅虎CEO杨致远致信员工，声称雅虎董事会正详细考虑避免被微软收购的种种对应战略，以此再次表明自己坚持雅虎独立的立场。2月11日，雅虎董事会拒绝了微软的收购要约，理由是微软的报价过低，没有充分考虑雅虎的潜在价值。期间频频传出雅虎与谷歌、与AOL、与新闻集团进行合作谈判的消息，显示杨致远正在试图借助外力顶住微软的猛烈进攻。

只是，这个已经没有当年锐气的“酋长”能坚持到最后，听到“集结号”吹响的那一刻么？从业务构成来看，微软在底层技术研发和操作系统方面的优势是目前业已显出老态的雅虎所需要的，而雅虎在邮箱、搜索、即时通讯软件、社区等业务方面的运营和技术积淀也正好是微软的短处，尽管在不少领域双方都有重叠，但是各自的优势很明显，因此这场联姻如果成功，理论上说对双方都有好处。至少面对越练越强悍的谷歌，两者的心里都能踏实不少。


Google（谷歌）公司董事长兼首席执行官
埃里克·施密特博士（Dr. Eric Sergey）

场外因素：阿里巴巴的发言权

1+1是否能大于2，这在互联网行业是个难题，看上去的天作之合最终分崩离析，这样的例子不是没有，著名的“美国在线时代华纳”的消失，就是个最好的前车之鉴。因此尽管看上去微软收购雅虎可能是个双赢的合作，但最后的结果还存在诸多的变数。其中来自中国互联网业界的影响不可小视。众所周知，2005年，雅虎和阿里巴巴结盟，并将雅虎在中国的品牌、技术和员工等全部资产转让给阿里巴巴。雅虎在中国的子公司已经成为阿里巴巴集团100%控制的公司，并于2007年更名为中国雅虎。同时雅虎也持有阿里巴巴39%的股权。这使得阿里巴巴在这场大洋彼岸的收购战中也拥有举足轻重的话语权。由于阿里巴巴拥有对雅虎持有股份的优先回购权，如果微软并购雅虎时放弃阿里巴巴这块资产，将迫使阿里巴巴动用优先购股权，对雅虎股东来说将损失未来的潜在收益，这明显不符合微软对中国市场的期望。2月15日，阿里巴巴和中国雅虎的董事长马云在杭州首次对此次收购事件表明观点，他表示“无论谁成为公司的股东，阿里巴巴将永远保持自己的独立性和管理控制权。”这个貌似中立的讲话，某种程度上更像是一种暗示：只要能带来足够的利益，不影响马云对既有资产的控制权，雅虎最终落到谁的手上，并不重要。

对于日渐走向世界的中国互联网企业来说，也许，这反而是个契机。



道魔相争孰消长
——网络垃圾信息与过滤（下）

■贵州 冰河洗剑

在上一期的文章中，我们介绍了目前网络上最常见的垃圾信息传播方式之一——邮件垃圾的追踪、防范与反击。但是随着网络通讯交流方式的发展，网络垃圾信息也是无孔不入，在这本期的文章中，我们将向大家继续介绍其他常见的网络垃圾信息过滤防范技术。

防止信息骚扰，干干净净聊天——聊天垃圾信息过滤

QQ、MSN等聊天软件都是最为流行的即时通讯方式，不过也正因为其流行，在QQ和MSN上的各种广告、诈骗、骚扰等垃圾信息也是最泛滥的。

一、别轻易Q我，QQ垃圾信息过滤

QQ的注册用户数量已达到近6亿，正是由于QQ的庞大用户群，使得QQ成了垃圾信息的最好传播市场。因此，如何利用QQ本身的安全功能阻断来自各方的垃圾信息，保证一个干净的聊天环境，也显得极为重要。

1.好友要把关，拒绝“信”骚扰

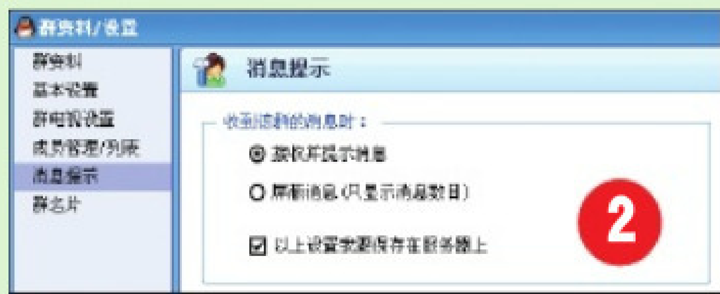
在QQ上，常常有一些莫名其妙的人加为好友后，发来几条垃圾信息就消失不见，对付这类垃圾信息发送者，首先要做到慎加好友。

在QQ面板上点击“菜单→设置→个人设置”命令，打开QQ设置对话框。在左侧选择“个人设置→身份验证”，在设置界面中勾选“只能通过号码找到我”项，这样可以不被列入在线名单中，以防止某些广告群发软件通过随机寻找在线用户发送垃圾信息（图1）。然后设置身份验证模式，可设置身份验证问题等，慎重添加好友，以免被群发软件添加为好友而收到垃圾信息。



为防止一些利用“QQ强行聊天”类软件发送的垃圾信息，需要禁止与陌生人的临时会话。在QQ设置对话框中，选择“系统设置→基本设置”，勾选“拒绝陌生人消息”项。然后选择“陌生人设置”，去掉对“接收陌生人会话消息”和“接收陌生人使用电话发起的语音呼叫”项的选择即可。

此外，QQ群中的垃圾信息更为扰人。可打开群聊天窗口后，选择上方的“群聊”标签，点击工具栏按钮“设置→群消息设置”命令，打开群设置对话框。在其中选择“屏蔽信息（只显示消息数目）”项，并勾选“以上设置我要保存在服务器”项，应用设置后就不会自动弹出新信息提示了（图2）。注意，一定要勾选保存在服务器选项，否则被屏蔽消息的群在更改群名后，依然会弹出骚扰信息。群聊天新信息会在群列表中显示数目提示，并被保存在聊天记录中，我们可手工查看某个群内的聊天信息。当然，也可以只屏蔽群中某个人的信息，直接在群内用户列表名单上右键点击某个用户名，在弹出菜单中选择“屏蔽此人发言”命令即可。



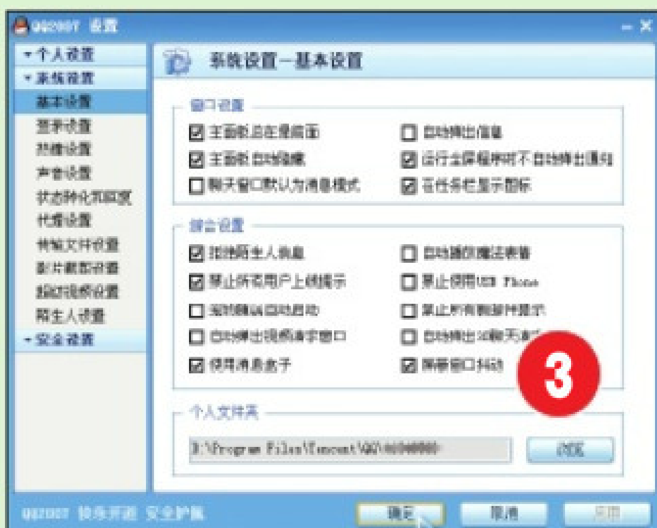


为防止因为屏蔽群消息而错过群中某些好友或者感兴趣的话题，可以设置群信息关注。在群聊天窗口中，点击消息显示框下方的“屏蔽”按钮，选择“设置关注内容”命令，打开关注设置窗口。点击“设置成员”，就会显示出群内的好友，如果对哪位成员的聊天信息感兴趣，可勾选此用户名称。在“关注的关键字”中，输入自己所感兴趣的内容话题关键字即可。

2.拒绝视频语音骚扰

除了文字垃圾信息骚扰外，QQ上各种图片、视频信息骚扰也很多。例如正在工作中，突然弹出一个视频或语音聊天请求，或者魔法表情动画，甚至聊天窗口抖动等，让人不胜其烦。

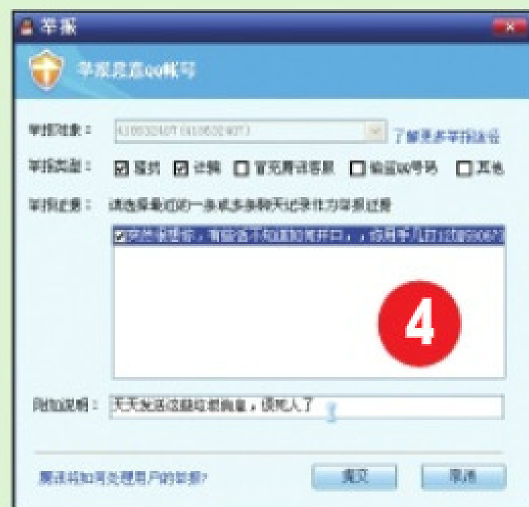
在QQ设置对话框左侧选择“个人设置→状态显示”，勾选“不被列入在线视频用户列表中”，以防止别人通过搜索视频用户找到你。选择“系统设置→基本设置”，勾选“屏蔽窗口抖动”项，取消“自动弹出视频请求窗口”和“自动播放魔法表情”“自动弹出3D聊天请求窗口”项，以防止视频请求、魔法表情动画及窗口抖动的骚扰（图3）。



3.反击骚扰者

对于频繁发送垃圾信息的恶意骚扰者，我们可以让其闭嘴，甚至进行反击。

在QQ好友列表中右键点击要禁言的用户，在弹出菜单中选择“加入黑名单”，即可让其永远闭嘴。对于一些恶意用户，还可以举报到服务器，以免其他QQ用户遭受这些垃圾信息制造者的骚扰。右键点击要举报的用户名，在弹出菜单中选择“举报”命令，打开举报对话框。勾选该用户最近发送的几条垃圾信息作为举报证据，并选择“举报类型”，添加附加的举报说明，点击“提交”按钮，即可完成对该用户的举报（图4）。



二、“垃圾”止于智者——防范QQ尾巴病毒制造的垃圾信息

为了QQ中的广告或病毒等垃圾信息传播最大化，许多垃圾信息采用了病毒传播方式，其中最常见的就是QQ尾巴病毒。一旦感染的QQ尾巴病毒，该QQ用户登录QQ就会在自己毫无知觉的情况下，向好友列表中的所有QQ用户不停地发送垃圾信息，或在正常的QQ消息后添加上一个垃圾信息尾巴。而垃圾信息中往往包含有病毒文件下载，或者恶意的网址链接信息，会导致接收到病毒信息的用户也被病毒感染，从而成为另一个病毒传播源。因此QQ尾巴病毒传播垃圾信息的速度成立方级增长，极为恐怖。

对付QQ尾巴病毒，使用QQ自带的QQ医生可有效查杀普通的QQ尾巴病毒。使用很简单，直接在QQ用户登录界面上点击“查杀木马”按钮即可。此外，还可使用一些专用的QQ病毒查杀工具，比如“QQKav 2008 贺岁版”（下载地址：http://www.qqkav.com/soft/qqkav.exe）。QQKAV的功能非常强，软件针对最新的大量QQ病毒随时进行病毒库升级，包括对DLL类型病毒的查杀，能有效查杀最新流行的QQ病毒，以及未知QQ恶意消息发送类病毒、QQ木马等。

1.查杀QQ尾巴病毒

执行QQKAV程序，点击“闪电杀毒”按钮，即可快速杀掉所有QQ病毒木马进程。查杀完毕后，会提示是否清除了病毒。对于特殊DLL注入类的QQ尾巴病毒，可点击软件界面中的“注入查杀”按钮，弹出警告提示对话框。确定后，即可快速扫描清除DLL注入式的QQ尾巴病毒了，清除完毕后，要求重启系统。在清除过程中桌面图标和任务栏都会消失掉，这是正常的。

有时在杀完QQ尾巴病毒之后可以上QQ，但不能上网，这是由于病毒修改了Winsock设置，病毒体文件被杀掉后，系统找不到相应的网络设置所致。在“系统修复→Winsock提供者”，点击“重置Winsock”按钮即可（图5）。有时修复了Winsock后，仍然有很多的网站都无法打开，只有输入具体网址才可以。IE新页面也打不开，应该怎么办呢？这时可能是IE模块出了问题，可以用QQKAV修复。在“插件管理”中选择“修复IE DLL”，点击“修复DLL文件”即可。





查杀QQ尾巴病毒的要点

在杀毒时可能会出现个别病毒（主要是一些病毒的DLL文件）当时不能清除的情况，这时可以尝试多查杀几次，或重启后再杀一次，应该就可以清除掉。如果使用的是Win2000或WinXP系统，那么清除不掉的病毒可能是在系统还原文件夹中，可先关闭系统还原功能再杀毒。

2.屏蔽QQ尾巴病毒

对于未知的QQ尾巴病毒，事前进行免疫和防范是最好的办法。在QQKAV中，点击菜单“安全”下拉菜单中的“屏蔽好友QQ病毒”“屏蔽恶意网址”和“屏蔽QQ尾巴病毒”命令，即可屏蔽掉恶意的QQ尾巴病毒攻击。

三、清净到彻底，MSN垃圾信息屏蔽

与QQ相比，MSN由于其用户群侧重于高端，因此各种垃圾信息和病毒攻击事件要少得多，但是MSN的聊天环境也并非是完全干净的，广告与病毒等垃圾信息传染爆发的事件也时有发生。

点击MSN面板菜单“工具→选项”命令，打开MSN选项设置对话框。选择左侧的“消息”选项，在右边取消“允



许发送和接收闪屏振动”“收到动漫表情后自动播放”和“收到语音剪辑后自动播放”项的选择，以免在工作状态下被突如其来的动漫、语音等信息所打扰（图6）。另外，在“脱机即时消息”中设置为“在主窗口中显示脱机消息的链接”，以免上线时被不断弹出的垃圾信息所骚扰。

在左侧选择“隐私”选项，勾选右边的“当有其他人将我添加到……”项，可防止被垃圾信息发送者恶意添加为好友。另外，可勾选“只有位于我的允许列表中的人才可以查看我的状态和向我发送消息”项，在下方的允许列表中选择某些常发垃圾的账号，点击“阻止”按钮，即可阻止所有未知的用户发送垃圾信息（图7）。另外，在MSN联系人列表中，右键点击某个联系人，在弹出菜单中选择“阻止联系人”命令，即可完全屏蔽此联系人，让他看不到自己MSN登录状态，并无法发送任何消息。

网页过滤，告别光怪陆离——网页垃圾信息过滤

2007年岁末，一句“很黄，很暴力”成为网络上的热点词汇，而网络上各种垃圾信息抵制与否的问题由此引起争论。不可否认的是，在中国的互联网上，打开任意一个网页，各种花花绿绿的广告信息就强行闯入浏览者的眼帘。这些垃圾广告信息，不仅拖慢了浏览网页的速度，还引起浏览者的反感情绪。如何让网页浏览干净一些，远离垃圾信息的“污染”呢？

IE浏览器本身虽然带有弹出窗口过滤的功能，但面对铺天盖地的网页广告，这点过滤能力显得太薄弱了。因此，许多用户都选择了第三方的浏览器，如Maxthon 2.0、Firefox等，或者为IE安装了各种增强插件，以清除各种烦人的广告垃圾。

一、IE增强，垃圾信息强过滤

各种IE增强插件很多，比如IEPlus、IEPro等，都能增强IE的广告过滤功能，有效过滤掉各种形式的网页广告。这里介绍一个小巧的IE广告过滤新插件——“IE超人（IESuper） v1.0.2.5”（下载地址：http://www.iesuper.com/index.htm）。

1.广告轻松过滤——IESuper

IESuper支持IE6.0和IE7，下载安装后，打开IE浏览器，将会发现多出几个IESuper插件功能按钮。点击其中的“工具菜单”按钮，在弹出菜单中选择“选项”命令，即可打开IESuper设置页面。在页面中勾选“过滤页面中自动漂浮的元素”项，点击“保存设置”按钮，即可自动过滤网页中所有的浮动广告了（图8）。也可以勾选页面中的“不显示网页中的Flash动画”和“不播放网页中声音”，阻止一些Flash影音广告。需要注意的是，这可能会导致某些Flash视频分享站点不能正常浏览，可临时切换关闭Flash动画与声音的过滤。



2.强悍过滤，驱除IE广告——IEPlus v1.5

IESuper的过滤功能比较简单，适合初级的用户，但是对付一些网页内嵌的框架、Flash和文字内容广告就无能为力了。这里我们推荐大家使用一款叫作“IEPlus v1.5”的广告插件（下载地址：http://ieplus.shendoo.com/download/IEPlus-1.5.0-Setup.exe），它的过滤功能极为强大，可以让有特殊需要的高级用户进行各种广告过滤。

a.配置广告过滤

安装IEPlus后，将会打开一个IE窗口，显示IEPlus配置页面。在配置向导中，选择“启用广告过滤”功能，并可设置其他IE增强功能。设置完毕后，在IE工具栏上会显示IEPlus绿色的功能按钮，点击此按钮，在下拉菜单中选择“设置”命令，打开设置界面。点击界面中的“广告过滤”，在广告过滤设置界面中，可勾选“过滤Flash”“过滤网页上的飞行元素”“过滤表格中的广告”“过滤网页上所有的浮动元素”等几个选项，以达到彻底的广告过滤效果。设置完毕后，保存设置即可。

b.网页垃圾信息过滤实例

我们来看一个广告过滤实例：打开一个名为“WO31”的电影网站，可以看到网页中有非常多各种类型的广告，用其他广告过滤软件都很难彻底过滤干净。在开启了IEPlus的广告过滤功能后，页面就变得干净多了，页面中的一些Flash广告被过滤为空白页面。但还有一些GIF及文字内容广告区域没有过滤掉。

点击工具栏IEPlus按钮，在下拉菜单中选择“点击选择过滤”命令，即可通过简单的鼠标点击，以选择过滤某个网页元素，如过滤图像、框架及Flash广告等。此时将鼠标放置在要过滤的页面元素上，所选择区域将被红框围绕，点击此该区域，即可在刷新网页之后将其过滤掉。按住Ctrl键点击鼠标，则可以将此网站的同类元素都过滤掉。点击鼠标右键可以退出点击选择过滤功能。通过鼠标点击，我们可将此网站网页上所有广告全部过滤成空白。

c.设置过滤规则

在IEPlus配置页面“启用基于网址的广告过滤”区域的黑名单与白名单中，可以对前面通过点击进行的过滤进行修改。我们也可以手工添加过滤规则，进行更为细致的过滤。IEPlus采用简单的字符串匹配方法，通过网址对网页广告进行过滤。例如对于该网站页面中的“优化大师提示”的GIF广告图片，通过查看其属性，得知其链接地址为“http://www.wo31.com/ads/180gg.gif”，我们可使用

添加过滤规则（图9）：http://www.wo31.com/ads/*

其中，*是不定长字符串匹配，该规则可匹配“http://www.wo31.com/ads/180gg.gif”“http://www.wo31.com/ads/top.htm”等字符串，对应链接地址的网页文件都将被IEPlus过滤掉。

在网站的网页文件夹中，都是按功能进行分类存放的，广告文件常常会放在名为“ads”的文件夹中。例如，在上面得知广告网页文件的链接地址中，包含“ads”路径时，可以添加规则，直接将此路径下的所有文件都屏蔽掉，从而过滤此网站中的所有广告文件。我们甚至可以添加形如“http://*/ads/*”的规则，过滤掉所有网站链接中的“ads”广告文件夹。



二、各显神通，第三方浏览器完美过滤

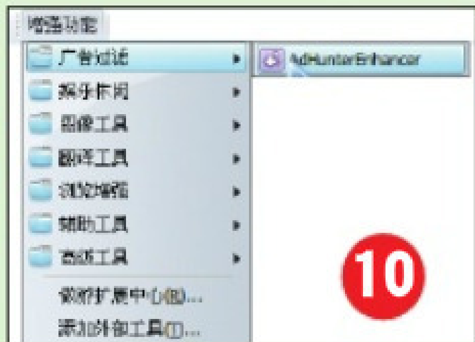
Maxthon、Firefox、Thooe等新兴的浏览器开始越来越流行，相比IE浏览器，第三方浏览器的广告垃圾信息过滤功能更为强大。

1.广告猎手，过滤有绝招

Maxthon 2.0的“广告猎手”功能非常强，默认状态下启用，已经可以过滤掉绝大多数的网页广告了。对于遗漏的广告，可通过手工的方法进行添加过滤。

把鼠标停放在某个图片、Flash或视频广告上，稍等片刻会自动会出现一个绿色的浮动按钮。点击该按钮，在弹出菜单中选择“加入过滤黑名单”命令，即可将指定的广告过滤掉。如果在某些小图片上不显示浮动按钮，可以按下Ctrl+Alt键，强制显示浮动按钮。

另外，傲游还有许多增强插件中，可用于清除各种广告，例如“AdHunter Enhancer”插件，可增强广告猎手的过滤功能。“AdHunter Enhancer”插件需要在开启广告猎手的“启用弹出窗口过滤”“启用网页内容过滤”功能时才会有效果。点击Maxthon浏览器菜单栏旁边的“增强功能”按钮，在下拉菜单中选择“广告过滤→AdHunter Enhancer”命令（图10），打开插件安装页面。点击页面中的“安装”按钮，即可自动下载安装该插件。安装完成后，在插件栏上会出现“AdHunter Enhancer”按钮，点击该按钮，即可自动进行过滤规则更新，以后打开各种网页时插件会自动进行拦截过滤。



2.过滤垃圾，随E浏览

Thooe（随E浏览器）是一个新兴的浏览器，它的内置广告过滤功能比Maxthon还要强。

在默认设置下，打开前面的广告测试站点，可以看到过滤效果已经非常不错了。被过滤掉广告的页面区域，会显示“//Thooe 拦截”的提示。如果在网页上出现浮动型的广告，直接点击工具栏上或菜单命令“工具→广告刷”，即可清除所有的浮动广告。勾选菜单“智能屏蔽”下的“屏蔽浮动广告”命令，也可自动清除浮动广告。在网页上有一些内置动画或不必要的广告时，可以点击菜单命令“工具→智能屏蔽→拦截页内广告（高）”，即可彻底让网页变得清清爽爽。

3.开启Avant过滤

Avant是另一新兴的浏览器，功能全面，用户也非常多。

在默认状态下，Avant浏览器打开网页时，将会发现网页上有许多的广告图片、动画等，这是因为还未启用Avant的广告过滤功能。点击菜单“工具→启用广告过滤器”命令，即可开启广告过滤功能，刷新页面后，将会发现广告都不见了。在下拉菜单中勾选“禁止执行脚本”命令，则可过滤掉一些特殊的Script脚本广告，并且不会在页面中留下空白区域。

对于一些无法自动过滤的图片等广告，可以手工添加过滤。右键点击广告，在弹出菜单中选择“添加到广告过滤黑名单”命令，即可打开“广告过滤器”设置对话框。广告链接被自动添加到“黑名单”标签列表中，点击“应用”按钮，即可完成过滤规则的添加。

4.最强大的广告过滤插件——Adblock

Firefox 2.0自带的广告过滤功能并不是很强，因此需要使用额外的插件来增强广告过滤功能。“Adblock_Plus 0.7.5.3”是Firefox的增强功能插件（下载地址：http://addons.mozine.cn/firefox/125/），可有效过滤各种网页广告。

用Firefox打开插件安装页面，点击页面中的“立即安装”按钮，弹出插件安装对话框，点击“立即安装”按钮，即可完成插件安装。



安装完成后，需要重启Firefox浏览器，弹出订阅添加对话框（图11）。点击“添加订阅→查看全部过滤规则”，打开ARP规则订阅页面。在订阅规则页面中，找到“ChinaList”和“EasyList”，点击其后的“Subscribe”按钮，即可加入中国的Adblock Plus过滤规则订阅。订阅规则后会自动进行更新，然后点击菜单“工具→Adblock Plus”命令，打开Adblock Plus插件设置对话框，可看到订阅的广告过滤规则。点击菜单“选项”，在下拉菜单中勾选启用各功能命令。

以后浏览各种网页时，可右键点击浏览器右下角处的“Adblock_Plus”插件按钮，在弹出菜单中选择“打开过滤项目”命令，在浏览器底部显示网页中所有可过滤项目。将鼠标移动到某个项目上，将显示预览图，也可点击右键，选择“闪动显示该项目的边框”命令，以确定该项目是否为要过滤项目。要过

栏目编辑·墨雯·phair@popsoft.com.cn

滤某张图片或Flash之类的，右键点击此项目，在弹出菜单中选择“过滤该项”命令即可。也可直接在页面中要过滤的图片或Flash动画广告上点击右键，在弹出菜单中选择“过滤帧（Adblock Plus）”命令进行过滤。

让Maxthon2也用上Adblock Plus

虽然Adblock Plus是为Firefox开发的广告过滤插件，但是由于其功能强大，并且有官方网站提供的过滤规则库及时更新，因此被许多支持插件的浏览器所借用。同样，我们也可在Maxthon2中使用Adblock Plus的过滤规则，只需要使用一个叫“SiteListUpdater”的插件（安装地址：http://addons.maxthon.com/post/2007/03/10/sitelistupdater），就可以让Maxthon2借用Adblock Plus的过滤规则了。

安装“SiteListUpdater”插件后，在插件栏上会出现一个“ABP”按钮。点击该按钮，在下拉菜单中点击“设置”命令，打开设置对话框。在设置对话框上框中，勾选设置要使用“SiteListUpdater”插件的账号，在下方显示有订阅的Adblock Plus过滤规则列表。刚安装时，没有订阅任何规则，可点击下方的“按此加入其他的Adblock Plus订阅内容”按钮，将会打开Adblock Plus官方网站的过滤规则订阅页面。订阅Adblock Plus过滤规则后，点击插件按钮下拉菜单中的“智能更新”命令，插件将会自动进行更新，并将更新的规则添加到广告猎手和过滤包中，比较并保留自定过滤条目，只更新订阅部分。

5.完美过滤广告垃圾——Maxthon过滤包

使用上面的方法，过滤掉的广告图像与内嵌框架后，在网页原有的位置会留下一个空白，因此非常影响网页浏览时的美观。我们可通过替换网页源代码的方式，直接删除掉广告代码，既不显示广告，又不会留下空白，达到完美的广告过滤效果。Maxthon2新增的“过滤包”，可自定义广告过滤规则，更干净地去除指定站点的广告，并在去掉广告后不会在页面中显示影响观看的空白区域——堪称广告垃圾信息过滤的最完美方案。

Maxthon2初次安装完后，并没有附带任何过滤包，要添加某个网站的广告过滤包，可以到傲游扩展中心过滤包页寻找。打开Maxthon2，点击菜单“工具→管理过滤包”命令，可打开Maxthon设置中心过滤包管理页面。在过滤包管理器页面上方，点击“获取更多...”按钮，可连接到到傲游官方网站的过滤包下载页面（图12）。在过滤包下载页面中可以搜索下载需要的过滤包。



例如这里我们要想下载安装前面的“WO31”电影网站的广告过滤包，可打开相应的过滤包安装页面（http://addons.maxthon.com/post/2007/10/01/wo31-com广告过滤包）。点击页面中的“安装”按钮，将会弹出过滤包安装对话框，点击确定按钮，即可完成安装并打开过滤包设置管理页面。

要使用过滤包过滤广告，需要先点击菜单“工具→广告猎手”，勾选其下的“启用文本过滤”项。然后在过滤包管理器页面中找到刚才下载的过滤包，打上绿色小勾选择，表示当前过滤包已启用。在启用了某个过滤包后，即可发现打开相应的网站时，各种垃圾信息都被全面地完美屏蔽过滤了。以“WO31”为例，过滤后页面中的Flash广告、浮动广告及一些垃圾商讯信息等都不再出现，而且页面中没有任何的空白，过滤效果极为完美！

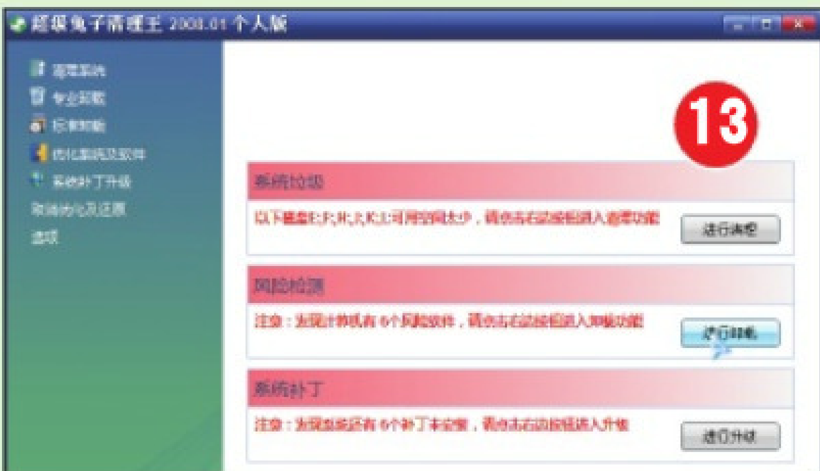
另外，有一些网站没有现成的过滤包下载，可以自己手工制作过滤包，制作过滤包需要有一些HTML基础知识。

莫名广告，不请别来——清除流氓插件广告垃圾

网页上的广告虽然繁多，但是用户还是可以选择浏览或关闭网页，而流氓软件之类的垃圾广告信息制造者，则是以病毒的形式，强迫上网者必须观看它们的广告。也许你正在办公，或在线看电影，甚至未打开任何网页和进行任何操作，都会突然弹出一个广告垃圾信息窗口，出现这样的情况往往都是因为中了流氓广告插件。流氓软件制造的垃圾信息危害，早已成为过街老鼠人人喊打，对于这类流氓广告插件，必须进行彻底清除，否则电脑永无宁日。

360安全卫士、超级兔子、全能优化（Guardio）等工具，都提供了很强的广告插件卸载功能，如果要清除系统中已感染的流氓广告插件，可使用这些工具进行清除，操作方法都很简单。

“360安全卫士 v4.0”运行后，会自动检测系统中是否有流氓插件，切换到“清理恶评及系统插件”选项页，点击“开始扫描”按钮，在“恶评插件”项中就可以看到系统中感染的流氓广告插件了。点击“全选”，再点击“立即清理”按钮，即可将流氓插件全部清除掉。在清除的过程中可能会要求重启系统。





在“超级兔子2008”软件界面中，点击“清除垃圾卸载软件”，打开超级兔子清理王组件（图13）。点击“风险检测”下的“进行卸载 ”按钮，将在列表中显示所有检测到的流氓插件。勾选要卸载的插件，点击“下一步”按钮，即可自动清除流氓广告插件了。

运行“全能优化（Guardio） v4.998.0.960”软件，点击左侧工具栏中的“保护与清理→恶意软件清理”按钮，在右边窗口中点击工具栏“检测”按钮，即可自动检测扫描系统中存在的广告插件了。检测到广告插件后，选择“清理”选项页，勾选所有插件，点击“强制清除”选项按钮，再点击“清理勾选”按钮，可将所有广告插件全部清除掉（图14）。

上面这3款工具，都可以有效清除网上各种最新流行的恶意流氓广告插件，如果碰到某些无法检测出来的未知广告插件，可以搜索相关的专杀工具进行清除。

影音媒体，看得清爽——清除网络媒体类广告垃圾

影音媒体是上网娱乐和获取资讯的一个重要途径，但在网上各种影音媒体中，同样夹带着大量的广告垃圾信息。看看我们如何清除这些垃圾信息吧！

一、RM视频去广告

RM视频格式是网络上非常常见的一种影音视频格式，由于其良好的压缩比与视频品质，在各种网络影音视频中，尤其是在视频电影下载或在线播放中，RM视频格式被广泛应用。但是由于RM视频的事件可编辑特性，也使得RM视频中常常夹带着大量的广告垃圾信息。最常见的RM视频广告垃圾信息表现是，在用户播放RM视频过程中，会自动弹出一个IE网页窗口，打开并显示某个广告网页信息。对于RM视频广告垃圾信息，可以使用专门的工具来清除。

当我们从网上下载各种RM视频后，可执行“Real恶意事件清除工具 v1.0”，点击工具栏上的“源文件”按钮，指定要清除网页木马的RM视频文件路径，在“另存为”中指定清除木马后的视频保存路径（图15）。勾选“显示过滤进度”项，点击“开始过滤”按钮，即可开始清除Real视频中的各种网页木马和广告信息了。在弹出窗口中可看到清除过滤进度，清除完毕后弹出完成提示对话框，并显示清除了视频中的多少信息及文件减小的体积，生成的就是一个去掉木马网页或广告的干净视频了。



对于在线播放的RM视频，要防止其弹出广告网页，比较好的办法是使用一些过滤弹出广告窗口的工具，比如前面提到的几款浏览器及IE增强插件，都可有效过滤RM视频弹出的垃圾信息窗口。

二、P2P的“力量”，电影软件垃圾信息清除

随着P2P技术的发展，P2P类网络视频软件非常流行，在上面可以观看各种点播或正在直播的节目，其中最为流行的当属于PPLive、PPStream等。但是这些软件界面中总有不少广告，在电影缓冲播放时，也会不停播放一些广告信息，很是烦人。

1.PPLive“束身”去广告

最新版的“PPLive 1.9.21”在界面右下角会不断滚动显示一些垃圾信息，在播放前缓冲时，也会显示一些广告，可以通过以下方法进行垃圾清除优化。

首先，打开PPLive安装路径下的“xml”文件夹，默认安装路径为“C:\Program Files\PPLive\xml”。用记事本编辑几个文件：“Gallop.xml”“Newpopup.xml”“Status.xml”“Timingdata.xml”和“Control.xml”，删除之间的内容，并将这几个文件的设置属性为“只读”（图16）。再打开“Cache\Ad”文件夹，用记事本编辑“Adlist1.xml”和“Adlist6.xml”文件，删除之间的内容，也将文件设置属性为“只读”。



经过上面的操作，在缓冲时就不会出现视频广告了，但在右下角还有滚动的文字广告。可以直接删除上面两个文件夹中的“Status.xml”和“Adlist1.xml”文件，并在当前目录下创建同名的文件夹（图17），即可彻底去除PPLive的广告了。



2.PPStream的清洁剂

对于PPStream，无法通过手工的方法去除广告垃圾信息，可以为其打上补丁，让PPStream变得干净清洁。

将“PPStream去广告补丁”程序复制到PPStream安装目录下执行，在界面中勾选“备份”项，然后点击“补丁”按钮，即可拷贝补丁文件到安装目录中，完成广告的去除了（图18）。



垃圾信息尤如网络上的“野草”，也许永远难以烧尽除根。垃圾信息也许会以新的方式出现，但是无论垃圾信息再狡猾再多变，它也总是要展现在我们的面前，我们也总可以想办法将其屏蔽，抢回一片干净的网络天空来。不过用户的一切努力也毕竟是治标不治本的办法，网络上要少掉众多形形色色眼花缭乱的垃圾信息，最重要的还是需要通过法规严格规范网络垃圾信息治理，从源头上进行堵截。同时也需要整个行业的自律，对各种有害的垃圾严惩不怠，对各种网络广告信息，则需要以合理规范的手段进行投放传播。——让我们一起期待网络天空重归洁净的那天吧！

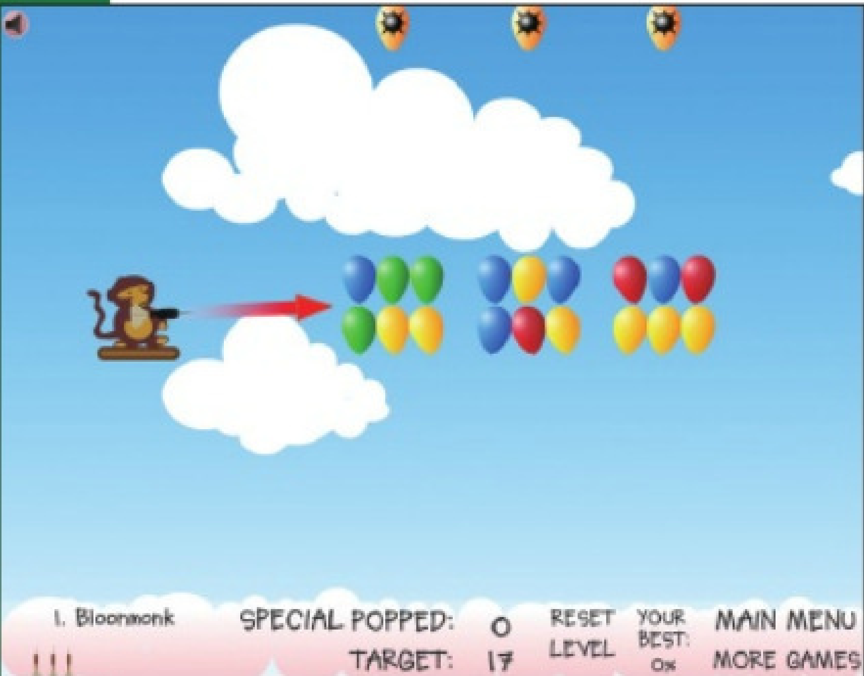


■北京 fly

戳气球

http://content.funny-base.com/games12/bloons-player-pack-3.swf

一款Flash游戏。以前本栏目曾经介绍过这款游戏的塔防版，这次是其第三代产品，算是打保龄球版。还是猴子扔飞镖，打爆各色气球。游戏左下是飞镖数量，表示你可以用多少飞镖爆干净本关的气球，要是飞镖都用完还有剩下的气球自然就Game Over了。鼠标用来调整角度，按下左键开始发力，会有表示力道的箭头出现，然后再点左键射出去。注意，飞镖射出的可是弧线，要注意算好角度。本人玩的关数不多，从塔防版的经验来看，后几关应该会出现气球套气球的情况，恐怕就要多试几次才能搞清楚了。



帝国战争

http://content.funny-base.com/games12/flash-empires.swf

设计得很另类的一款游戏，有点类似塔防。首先在画面上方出现3个碉堡，其中央称为主城，有一个可以用鼠标进行射击控制的小炮楼，有血条，一旦被下方涌出的敌兵干掉就Game Over了。同时它还可以造4种箭楼，位置可以随意摆放。右边的被称为兵营，可以制造4种战斗单位，也有血条，自动攻击无法控制。左边的被称为升级堡，里边有3行共9个升级项目。第1行分别是升级箭塔的攻击力、射速、射程，第2行是升级战斗单位的护甲、生命值、攻击力，第3行是升级主城的攻击力、穿刺、火矢。了解了这些以后，就可以先在主城周围码箭楼了。注意敌兵可以攻击箭楼、战斗单位和主城，但不会攻击升级堡和兵营，所以只要守住主城即可。游戏有3个难度可以选择，可先以Easy熟悉熟悉再挑战Hard。



太刺激2

http://v.blog.sina.com.cn/swf/player.swf?vid=4264958&uid=1273746920

以阴阳怪气的歌声、讽刺广告的歌词，辅以网络常见的搞笑图片，组合出一个令人啼笑皆非的搞怪视频。目前来说，看电视仍然是大众群体喜闻乐见的娱乐方式。尽管时下的年轻人还是花在泡网的时间更多一些，但这并不妨碍他们道出一些耳熟能详的广告词，比如今年过节不收礼、洗洗更健康之类的。网络上也有很多这类所谓“200X最恶俗的广告”选拔帖子，不管恶俗也好、挨骂也罢，至少大家都算是记住了这些产品。按网络流行语而言，眼球可都被吸引住，这就够了。阳春白雪的广告也许反而让人不理解、记不住，这些下里巴人的广告简单粗暴，倒也直白得让人们记住了它们的大名。如果还想看看其他搞怪的视频，还可到这个Blog（http://blog.sina.com.cn/taiciji）看看，你能找到很多或有趣或无聊的视频，总之看完之后乐呵乐呵还是很不错的。



换装集锦

http://game.21cn.com/zhuanti/mmflash/dress/

网络上关于女性换装的Flash超多。换装这个东西起源于何时何地我不大清楚，大约是来自Photoshop一类的服装设计专业软件。但是很多游戏，尤其是网络游戏中的纸娃娃系统，的确为换装游戏的流行起到了推波助澜的作用。还有QQ秀之类的，除了纸娃娃这个名字也有别的称呼。比如在《魔兽世界》里这种玩意叫试衣间——我没见过这种装备，我打不到这种装备，我买不起这种装备，但让我看看穿起来是啥样子总成吧。这个网页集合了不少换装游戏，不过换装也只是满足部分女性一些爱美和显摆的欲望罢了。反正也很难真能在现实世界中买到游戏中展示的那些衣服，就算能买到怕是自己的身材也成问题……砖头莫找我。



七种武器

Vista平台七款杀毒软件横向评测

■策划：本刊编辑部
■执笔：晶合实验室 Mu 贵州 逍遥

关键字：Vista平台 杀毒软件评测

Vista现世，带来了优美的界面和强大的功能，同时也带来了新的漏洞和病毒。虽然Vista以牺牲易用性为代价加强了安全性，但很明显安全性能仍不如人意。现在的病毒不仅局限于破坏系统这类损人不利己的作用，越来越多的病毒附带盗窃用户信息的木马功能，导致网游账号、网银密码泄露等各种问题。越是依赖电脑，损失就越大，因此一款优秀的杀毒软件依然是装机必备。

参评软件

金山毒霸2008杀毒套装（以下简称金山毒霸）：http://www.duba.net/
瑞星杀毒软件2008（以下简称瑞星）：http://www.rising.com.cn/
江民杀毒软件KV2008（以下简称江民）：http://www.jiangmin.com/
诺顿网络安全特警2008（以下简称诺顿）：http://www.symantec.com/zh/cn/index.jsp
卡巴斯基互联网安全套装7.0（以下简称卡巴斯基）：http://www.kaspersky.com.cn/
趋势科技网络安全专家2008（以下简称趋势）：http://www.trendmicro.com/cn/home/personal.htm
McAfee Internet Security Suite 2008（以下简称McAfee）：http://www.mcafee.com/cn/

评测平台：

由华硕提供的F8H75Sa-SS笔记本电脑一台，平台配置为Intel Core2 Duo T7500处理器、DDR2 667 1GB×2内存、160GB SATA硬盘（5400r/m）、操作系统为Windows Vista Home Premium。

一、Vista下兼容性测试

不管用户多么留恋WinXP，操作系统更新升级为Vista已是必然的趋势。在Vista这个新环境中，各种软件的兼容性问题都颇为让人头疼，主流杀毒软件在WinXP下都能很好地工作，但在Vista中能否正常安装执行呢？

1.UAC安装兼容性测试

Vista在默认设置下开启了UAC用户账户权限控制功能，因此我们以管理员账户身份登录系统后，首先在UAC开启的状态下进行安装兼容性测试。

金山毒霸、瑞星、江民及卡巴斯基在Vista中安装时兼容性非常好，没有遇到任何问题。

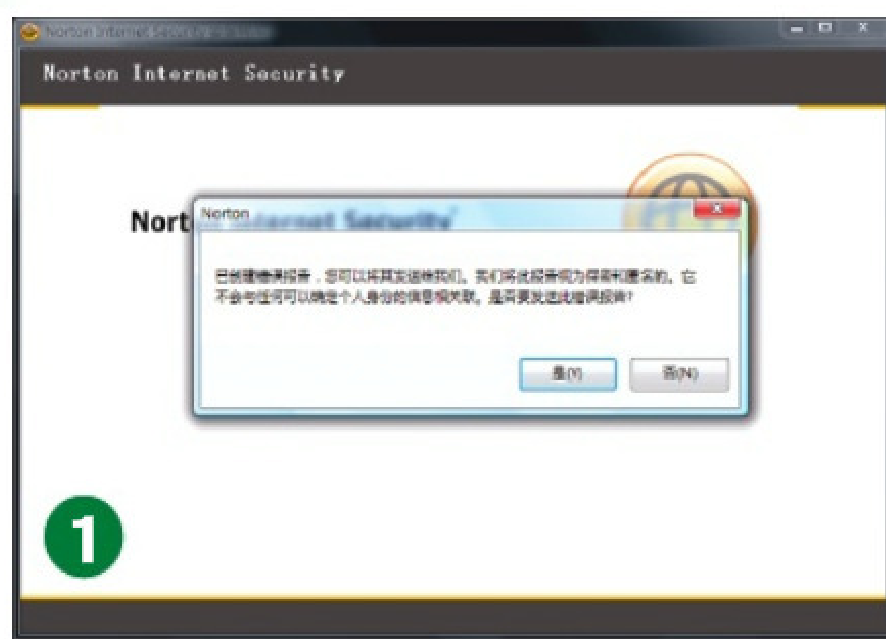
诺顿在开启UAC并且系统未打最新补丁的情况下，检测安装环境时会弹出错误对话框（**图1**）。McAfee的杀毒、反间谍等功能模块组件则无法安装成功（**图2**），必须要打上MS07-042 Microsoft XML Core Services漏洞补丁才可以正常安装。在安装趋势时，如果系统未打补丁将会弹出安装更新的对话框（**图3**）先进行更新，在进行更新时，如果用户禁用了Vista的自动更新服务，将因为无法进行更新而终止安装（**图4**）。

2.多杀毒软件兼容性测试

瑞星在安装时会检测系统中已安装的杀毒软件，并弹出警告提示（**图5**），可选择强制安装，安装过程中未出现任何异常。如果系统中已安装了瑞星，McAfee在安装时也会弹出警告窗口，要求必须卸载瑞星才能正常安装。安装诺顿时，如果检测到McAfee，则会建议要求卸载，但可以跳过后继续安装。趋势则要求必须先卸载诺顿和McAfee，否则会中断安装。

小结：虽然多数杀毒软件在UAC开启的情况下都可以正常安装，但为了安装的顺利进行及避免频繁弹出的提示框，建议用户在安装杀毒软件前关闭UAC。另外，未打任何补丁程序的Vista本身对各种软件的兼容性就不好，因此在安装杀毒软件前应该打上所有的更新补丁。

多款杀毒软件在安装时会检测系统中是否安装了其他杀毒软件，要求进行卸载。其原因主要是杀毒软件本身会对系统许多关键位置进行修改和保护，多款杀毒软件同时安装，往往会出现相互冲突、系统启动缓慢、无法进入系统桌面、占用系统资源过高、死机等现象。因此，杀毒软件的安装并非“多多益善”。



诺顿默认设置下会报错



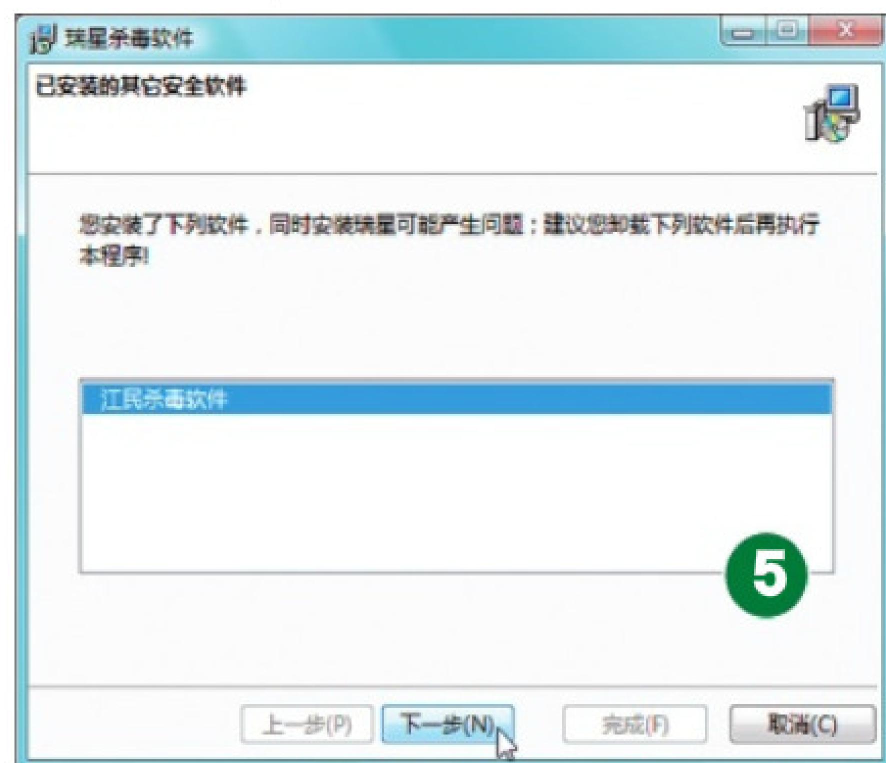
McAfee默认设置下部分组件无法安装



趋势需要先更新Vista



系统更新失败趋势将无法安装



McAfee必须进入高级菜单才能选择扫描路径

第一个病毒

关于计算机病毒的起源，一直没有非常确切的说法，第一个计算机病毒到底出现在什么时候，叫什么名字？一般认为，1983年11月3日，一位南加州大学的学生弗雷德·科恩（Fred Cohen）在UNIX系统下，写了一个会引起系统死机的程序，这个程序就是“病毒”的最初雏形。另外有一种说法是，1982年Xerox旗下Xerox Palo Alto实验中心里两位研究人员John Shoch和Jon Hupp，发现一个有缺陷的程序，会自动复制、传送到不同的服务器里，但这个病毒只在Xerox的实验中心里流窜，没有感染其他电脑。

公认的第一个在个人电脑上广泛流行的病毒是1986年初诞生的大脑（C-Brain）病毒，编写该病毒的是一对巴基斯坦兄弟：巴斯特（Basit）和阿姆捷特（Amjad）。两兄弟经营着一家电脑公司，以出售自己编制的电脑软件为生。当时，由于当地盗版软件猖獗，为了防止软件被任意非法拷贝，也为了追踪到底有多少人在非法使用他们的软件，于是在1986年年初，他们编写了“大脑”（Brain）病毒，又被称为“巴基斯坦”病毒。该病毒运行在DOS操作系统下，通过软盘传播，只在盗拷软件时才发作，发作时将盗拷者的硬盘剩余空间吃掉。

全球第一个蠕虫病毒，则是在1988年11月2日由麻省理工学院（MIT）的学生Robert Tappan Morris撰写，因此病毒也被取名为Morris。总共仅99行程序代码，放到当时网络上数小时，就有数以千计的UNIX服务器受到感染。

二、软件功能测试

一款杀毒软件的优劣，除了其查毒与杀毒能力外，是否具备各种完备的安全检测与保护功能也很重要。杀毒软件的各种功能，决定其是否易用，有时候甚至能决定用户的选择。

1.扫描功能测试

并不是所有用户都需要或有时间对内存、硬盘所有分区与文件进行彻底病毒扫描检测的，因此灵活的可订制化扫描方案可更有效地提高安全检测效率。杀毒软件提供的扫描方案取决于用户的需要，比如是否可以有针对性地选择或禁止扫描某个路径文件夹、筛选扫描文件的类型、定时扫描检测和增强的扫描功能等。因此，在这里我们对杀毒软件的扫描功能，从扫描目标路径、文件类型筛选等进行详细的测试。

软件	引导区扫描	内存扫描	指定路径扫描	扫描压缩包	文件类型筛选	排除扫描路径	定时扫描	屏保扫描	启动前扫描	Rootkit扫描	嵌入式扫描	特色增强扫描
金山毒霸	可选择	可选择	可设置	√	√	√	√	√	Bootclean抢杀技术	√	Office	NTFS数据流（ADS）扫描、扫描注册表
瑞星	可选择	可选择	可设置	√	√	√	√	√	开机扫描	√	Office、IE、WinRAR、FlashGet等8款	NTFS数据流（ADS）扫描
江民	可选择	可选择	可设置	√	√	√	√	√	BootScan	√	迅雷5、Office、WinRAR、FlashGet等6款	文件指纹加速扫描
诺顿	可选择	可选择	可设置	√	√	√	×	×	×	√	Office	Sonar扫描、扫描Cookie、按键记录检测
卡巴斯基	默认	默认	可设置	√	√	√	×	×	×	√	×	启发式扫描器、iChecker和iSwift技术
趋势	可选择	可选择	可设置	√	√	√	√	×	×	√	Outlook、Mozilla Thunderbird、Windows Mail等邮件	扫描Cookie、Webmail扫描
McAfee	默认	默认	√	√	×	×	√	×	×	×	×	启发式扫描

病毒与数字

谈到病毒，总与数字离不开——病毒的最本质就是数字0和1构成的。去年中，“AV终结者病毒”以不可阻挡之势，席卷了众多用户的电脑。AV终结者病毒运行后最明显的表现，就是生成一个同样由8个数字和字母组成文件名的DLL文件及一个同名的DAT文件，例如“41115BDD.dll”之类的，因此AV终结者病毒又被称为“随机8位数字病毒”。一时间，这个8位数字的文件，让众多电脑用户谈“数”色变。

据美国ConsumerReports的最新的“网络状况”调查结果显示，在过去几年内，因为遭遇病毒、间谍软件和钓鱼式攻击的危害，美国消费者经济损失总额高达750亿美元，从2003年初到8月底，全球包括杀毒和文件恢复等因病毒造成的损失高达107亿美元。美国Radicati集团发表的调查报告也显示，2003年病毒造成的全球经济损失超过280亿美元，到2007年则超过了750亿美元。

现在，全球每天平均有超过1万个新的病毒、病毒变种及木马程序出现，病毒造成的损失每年以千亿美元计算。说起一些著名的病毒，其身价颇为昂贵。据Computer Economics数据显示，2001年的“代号红色”病毒在爆发后短短1个月内，造成经济损失12亿美元，其后的“尼姆达病毒”在一周内造成经济损失达5.3亿美元。而2004年严重肆虐全球个人计算机的知名病毒“杀手”（Sasser）和“天网”（Netsky），均导致高达百万台计算机中毒，财务损失和修复成本分别高达35亿美元和27.5亿美元。另外，“末日”（MyDoom）对美国软件商微软（Microsoft）和SCO Group公司网站发动攻击，蔓延迅速，估计财务损失高达52.5亿美元，成为造成经济损失最大的病毒。可见随着病毒威力破坏性的加大，新病毒造成的经济损失也越来越高。

相比之下，国内的“熊猫烧香”病毒所造成的损失还不算太大。熊猫烧香最早出现在2006年11月，在前后不到3个月的时间内，它直接造成的经济损失就达数亿人民币，而一些损失惨重的企业和网民还发出10万美元的重金追查始作俑者，更有公司以年薪10万人民币聘请制毒者来炒作。据分析，全球共有大约200万名拥有成熟技术，并可以自己编写病毒与木马程序的黑客，“熊猫烧香”病毒作者李俊只是其中一个，他通过出售病毒代码，非法获利达10余万元，更多的是通过卖“肉鸡”（术语，指被病毒完全控制的电脑）牟取暴利。据了解，辽宁每台“肉鸡”的网上标价是5~8角，广东是1元，港台为3元，境外的要价为5元。他的同学成为“熊猫烧香”的第一个销售者，仅他一人就卖了2000台“肉鸡”。浙江省丽水市的张顺与李俊接洽后，在不到一个月的时间内卖“流量”获利数10万元，而山东省威海市的王磊也靠此在不足一个月的时间内就用赚的钱买了一辆吉普车。

让人尴尬的是，病毒的泛滥造就的特殊“病毒经济”——也就是由病毒产生的杀毒、防毒技术等构成的信息安全产品和服务市场，其收益与病毒相比，却是相形见绌。

Rootkit病毒

Rootkit病毒是一类特殊的病毒，其最大的特点是“隐形”。采用Rootkit技术的病毒，虽然存在于系统中，但是通常情况下病毒文件本身是被隐藏起来的，根本无法通过资源管理器及各种普通的文件管理工具查看到。典型的Rootkit木马病毒，有著名的“Hxdef100”“C.I.A.”，国内的“AFXRookit”“黑客之门”等。Rootkit木马可以在目标主机上将自身程序进行隐藏，同时隐藏进程、注册表键值、开放的网络端口等，也就是说此类木马可以将与自身有关联的任何蛛丝马迹都隐藏起来，传统的杀毒方式无法查到。

卡巴斯基和McAfee在扫描指定的文件夹时，都会先进行内存和引导区的扫描，因此扫描速度比较慢。不过，在通过右键菜单扫描指定的文夹路径时，将会跳过内存和引导区扫描，以提高扫描效率。

有时用户可能只需要对某些指定的文件夹进行检测，在设置扫描对象时，杀毒软件都可以自定义选择要检测的路径，不过McAfee必须进入高级菜单才能选择扫描路径（**图6**）。对于一些类型的文件，比如图片、音乐、文本等，一般情况下是不会包含木马病毒的，为了提高扫描效率，可以禁止扫描这些文件类型。各款杀毒软件都可以灵活设置要扫描的文件类型，或在扫描中要排除的文件类型。许多病毒往往藏身在压缩包中，或进行多层压缩伪装，不过对于如今的杀毒软件来说，压缩包病毒扫描检测早已不是什么问题了，参测各款杀毒软件均能完美支持压缩包病毒检测。



McAfee必须进入高级菜单才能选择扫描路径

由于用户不可能时时坐在电脑前进行病毒扫描，因此“定时扫描”功能就显得比较重要了。使用“定时扫描”功能，用户可以预先设定病毒扫描检测的时间，以便在空闲时进行扫描，或防止忘记对系统进行病毒检测。至于“屏保扫描”功能，则可以让病毒扫描更加高效，有效利用电脑操作空闲时的屏保时段，对系统进行全面的病毒检测（**图7**）。应该说，“屏保扫描”功能是本土杀毒软件的特色，金山毒霸、瑞星和江民都支持，而国际品牌的几款杀毒软件则均未具备。



江民设置屏保扫描

由于病毒技术的发展，许多病毒采用了进程守护、DLL注入等自我保护手段，以防止被杀毒软件查杀，其中尤其是一些使用了DLL注入技术的病毒，在杀毒软件进行查杀时，即使检测到了病毒，也难以清除删除病毒文件。为此本土的几款杀毒软件提供了启动前扫描功能，如瑞星的开机扫描（**图8**）、江民的BootScan、金山的Bootclean，均可以在Windows系统启动之前进行病毒扫描检测。由于此时系统还未启动，因此木马病毒也未加载激活，因此可以有效突破病毒的各种自我保护手段，彻底检测扫描和清除病毒。“Rootkit”隐藏是病毒的一种自我隐藏保护的高级手段，可以让病毒文件在系统中彻底隐形，因此无从扫描检测。对于这类病毒，现在各款杀毒软件也均能进行有针对性的扫描查杀了（**图9**）。

瑞星的开机扫描



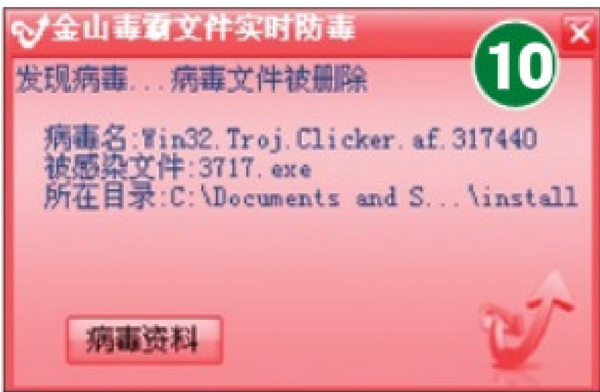
卡巴斯基的Rootkit扫描

对于一些与网络接触频繁极易感染病毒的应用软件，例如Office文档、下载软件等，杀毒软件应该进行特别的“关注”，时刻对其进行病毒扫描检测。本土的几款杀毒软件都提供了“嵌入式扫描”功能，将自身嵌入到相应的软件中，时刻提供病毒扫描防护功能，其中，特别是瑞星与江民，支持的软件都比较全面。而国际品牌的几款杀毒软件提供的嵌入式扫描功能，所支持的本土软件很少。

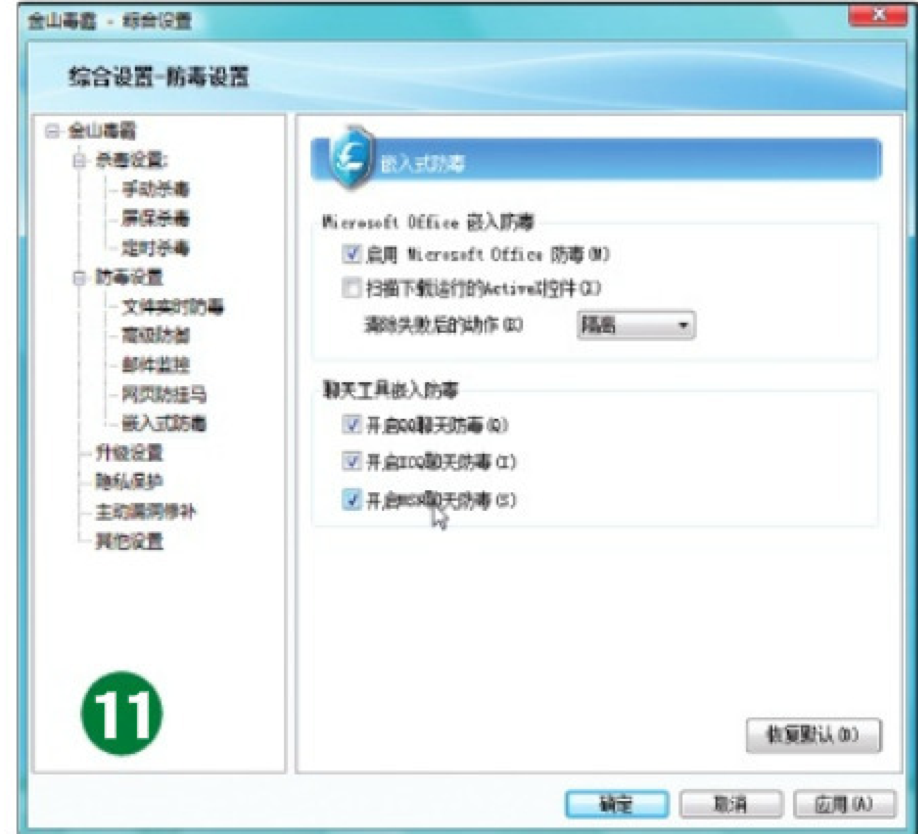
小结： 总的来说，综合各项扫描功能测试，本土的3款杀毒软件有很不错的表现，尤其是启动前扫描和嵌入式扫描都是非常有用的功能，毕竟是本土的产品，更加符合国内用户的使用习惯和本土的病毒特征，这也是我们一直以来推荐使用国产软件的原因。而国际品牌的4款杀毒软件，虽然在扫描功能设置上略逊一筹，但功能实际上足以满足用户的各项需求，如果不是特别看重某些的功能也可以选择。

2.实时监视功能

软件	文件监控	网页监控	邮件监控	即时消息监控
金山毒霸	√	√	√	√
瑞星	√	√	√	×
江民	√	√	√	√
诺顿	√	√	√	√
卡巴斯基	√	√	√	×
趋势	√	√	√	√
McAfee	√	√	√	×



金山提示发现病毒



金山提供聊天防毒

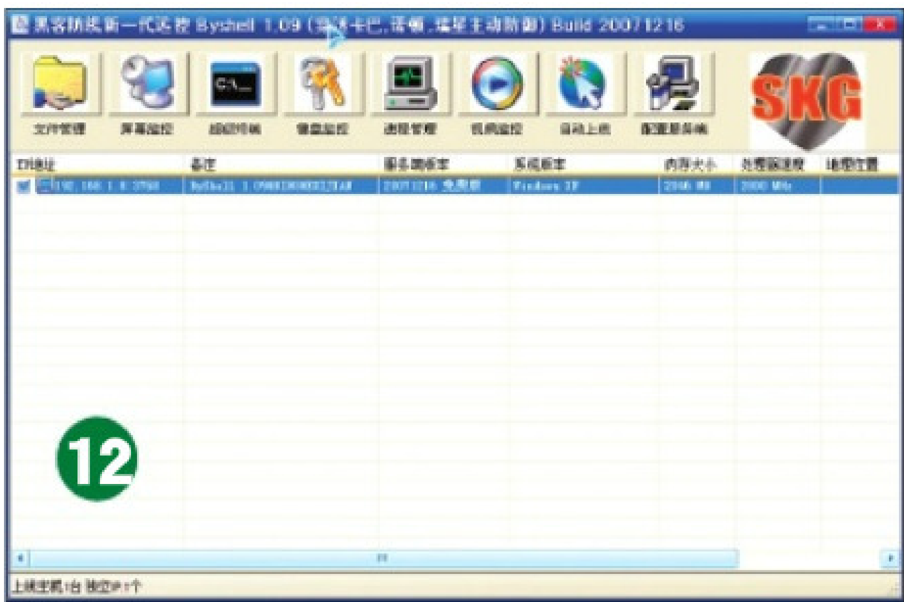
小结：要防止系统感染新的病毒，只有随时对系统进行监控，从源头上堵截病毒。开启了杀毒软件的实时监控功能后，用户在操作文件、浏览网页、收发邮件等的同时，杀毒软件均会对用户的操作对象实时监控扫描，一旦发现文件、网页或邮件等包含病毒时，都会及时发出警告提醒用户进行清除（**图10**）。

病毒通常是通过文件操作、网页浏览、邮件及聊天几种途径进入系统中的，对于前3种病毒感染途径，各款杀毒软件都提供监控功能，但对于即时聊天信息就不是那么重视了（**图11**）。

3.主动防御功能

软件	主动防御功能模块	SSDT表保护
金山毒霸	主动防御	×
瑞星	系统动作监控、注册表监控、进程与系统文件保护、程序访问控制和启动控制、恶意行为与隐藏进程检测	×
江民	未知病毒监控	√
诺顿	SONAR扫描、Bloodhound扫描	×
卡巴斯基	程序活动分析器、注册表保护	×
趋势	“防止未经授权的更改”	√
McAfee	SystemGuard	×

表注：SSDT的全称是System Services Descriptor Table，系统服务描述符表。一般来说此表与链接系统内核的API密切相关，对此有一项应用就是杀毒软件的主动防御，当然病毒也可以通过修改主动防御的SSDT来绕过杀毒软件的主动防御。



Byshell木马控制端

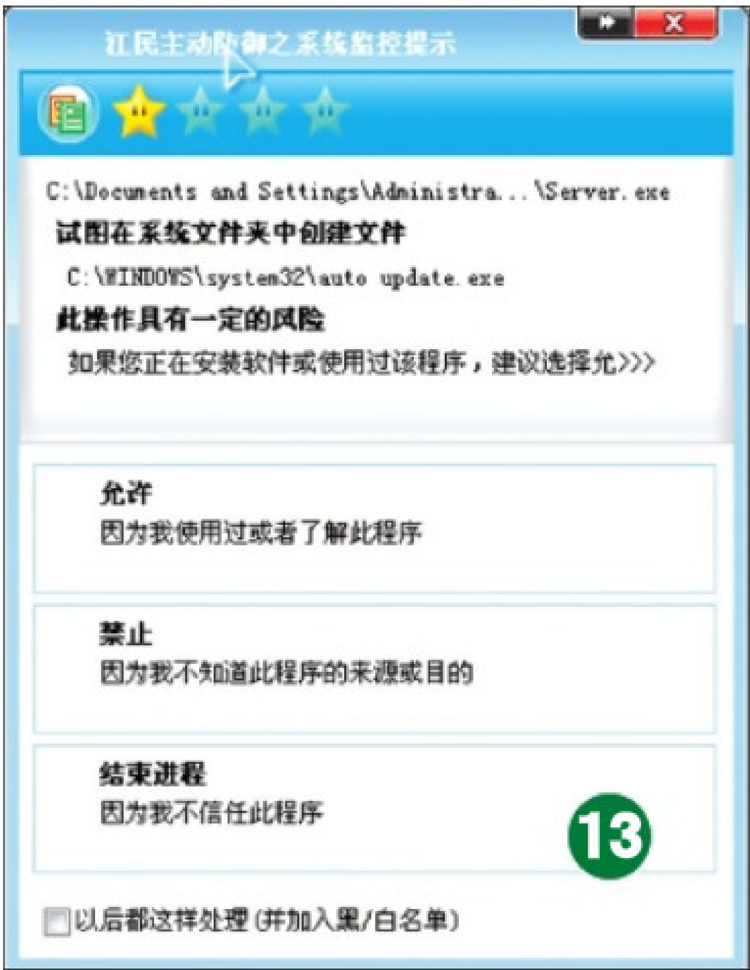
小结：

主动防御功能已经渐渐成为必备功能，杀毒软件通过未知程序的行为判断是否恶意，从而判断是否是病毒，这是目前查杀防范未知木马病毒的重要手段，用以弥补病毒库时效性的不足。

虽然主动防御可以阻截病毒，但同样病毒也可以突破主动防御功能，因此主动防御的自我保护功能非常重要。实现主动防御功能的技术有许多种，目前比较常见的一种方式是与系统的SSDT表挂钩，但是这类主动防御功能是最易被病毒通过修改SSDT表突破的。在测试过程中，我们选择了一款网上非常有名的“Byshell”木马病毒进行测试（**图12**），发现多款杀毒软件的SSDT表都被恢复，从而造成主动防御功能失效，病毒顺利在系统中执行感染。而本土的江民则表现非常出色，其主动防御功能有效拦截到了“Byshell”木马（**图13**）。趋势主动防御功能也很强，也可以有效拦截到此病毒木马创建的服务及对系统进行的各种修改（**图14**）。



趋势拦截木马所做修改



江民拦截Byshell

4.日志与病毒隔离功能

软件	日志功能	隔离功能
金山毒霸	实时防毒日志、手动杀毒日志、邮件监控日志、抢杀日志	具备，不可设置空间
瑞星	病毒记录、监控记录、主动防御记录	具备，可设置空间
江民	查杀历史、文件监视记录、网络监视记录、邮件监视记录、主动防御监视记录	具备，不可设置空间，支持导入旧隔离区
诺顿	支持，无分类	具备，不可设置空间
卡巴斯基	支持，无分类	具备，不可设置空间
趋势	简单分类	不可设置空间
McAfee	支持	不可设置空间

小结：

详尽的病毒日志功能，是用户评估各种病毒风险及检测恢复误删文件的可靠依据。通过本项测试，发现本土的3款杀毒软件在病毒日志管理功能上都非常详细，通过各种分类，便于用户了解各类病毒入侵概率。尤其是瑞星的病毒日志功能，不仅分类详细，而且还便于用户通过日期、处理方式、病毒名称等多种方式检索（**图15**）。

在各款杀毒软件的病毒隔离区中，都可以方便地管理和恢复备份的病毒文件。但在病毒隔离区的功能设置上，许多杀毒软件都忽略了一点，就是隔离区空间大小设置的问题。在实际使用过程中，有不少用户出现过磁盘空间被不明文件占用，空闲空间不够无法安装执行其他程序的情况，往往就是因为病毒隔离区中备份的文件太多造成的。特别是在查杀某些感染全盘的文件感染型病毒时，病毒隔离区备份文件内容很快就高达数百MB甚至上GB。只有瑞星提供了隔离区空间设置功能，并且有直观的空间占用情况示意图（**图16**）。

此外，江民提供了一个“导入旧隔离区”的功能，可方便旧版本的用户升级版本时导入以前的隔离区，比较实用。而其他许多杀毒软件在新版本与旧版本隔离区的兼容性上并不好，升级新版本后可能会造成备份病毒文件丢失。



瑞星病毒日志



瑞星设置隔离空间

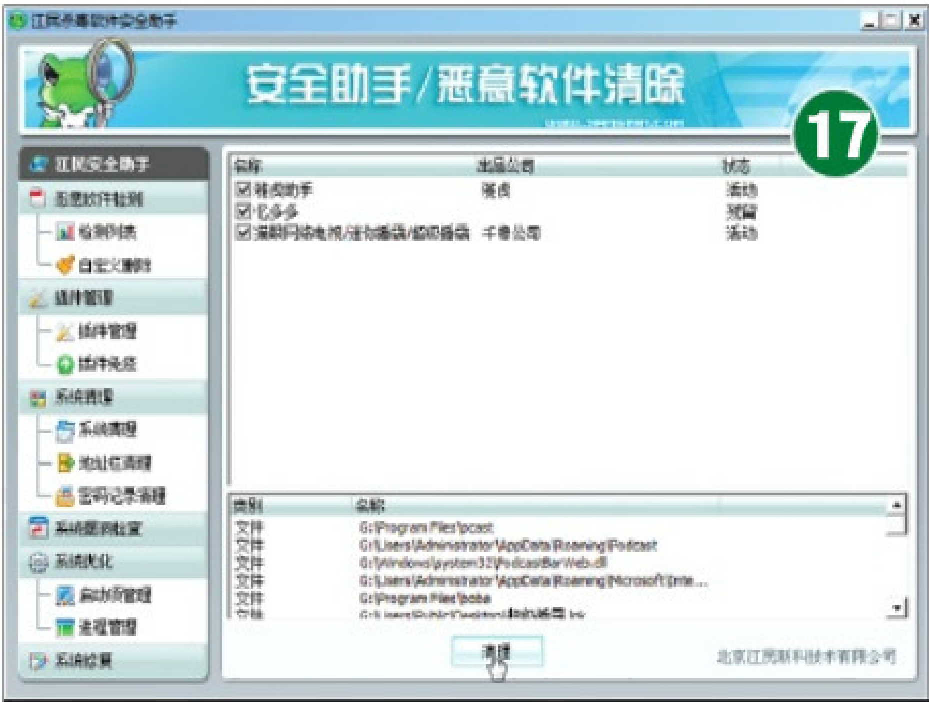
5.其他功能测试

金山毒霸	金山清理专家、网页防挂马、隐私保护、主动漏洞修补、创建应急U盘、垃圾邮件过滤
瑞星	账号保险柜、漏洞扫描、硬盘数据备份
江民	安全助手、进程查看器、垃圾邮件过滤、系统诊断、漏洞扫描、硬盘修复王、U盘病毒库
诺顿	交易安全保护、网页仿冒保护、入侵防护
卡巴斯基	创建应急磁盘、流量控制、监控端口
趋势	漏洞扫描、软件历史清除、管理其他计算机制安全性、家庭无线网络监控、家长控制、垃圾邮件过滤、隐私数据防窃
McAfee	扫描Cookie、缓冲区溢出保护、网络钓鱼防护、个人信息保护、密码存储存、家长监控

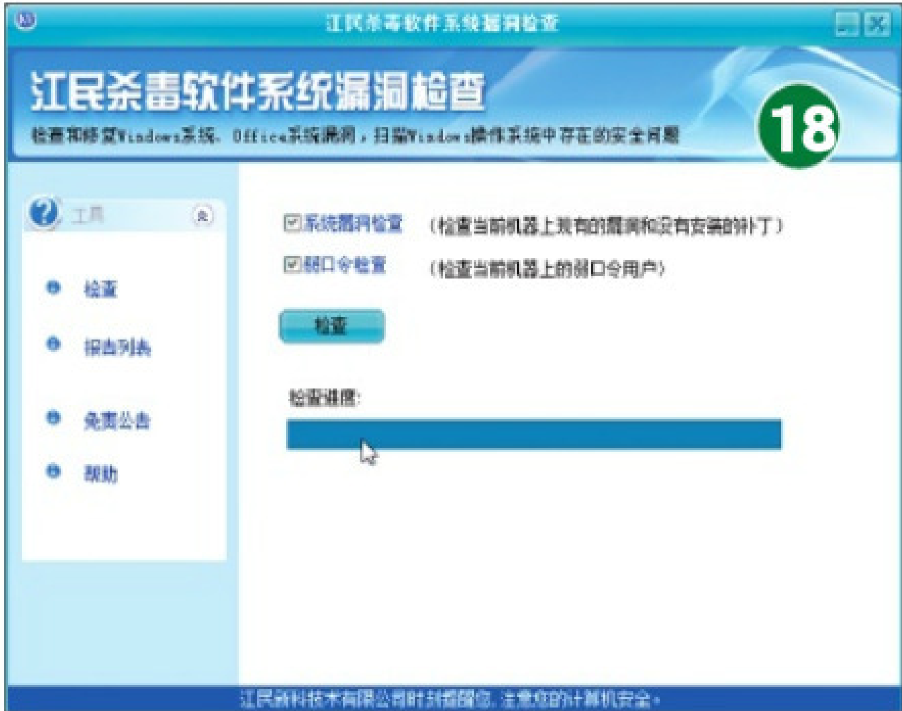
小结：

除了查杀病毒外，杀毒软件还担负着其他各种系统安全保护工作。例如，现在各种恶意流氓插件非常泛滥，这类软件处于正常软件与病毒间的“灰色”地带，不能定义为病毒。为此，金山毒霸提供了“金山清理专家”，江民提供了“安全助手”，瑞星则有“卡卡上网安全助手”都可有效清除系统中的各种恶意流氓插件（**图17**）。而国际品牌的几款杀毒软件则视恶意流氓软件为病毒，直接集成在杀毒功能中进行查杀，但对于已安装的流氓插件没有完善的卸载处理方案。

系统中存在未打补丁的漏洞，这是各种病毒木马感染与入侵系统的重要原因。本土的3款杀毒软件都极为重视系统漏洞的修补，提供了相应的系统漏洞扫描与补丁更新方案（**图18**）。趋势则会在每



江民提供了“安全助手”



江民提供漏洞检查功能

安全上网规范

即使有着反病毒软件和防火墙的保护，电脑也并非固若金汤，由于现在反病毒技术滞后，多数反病毒软件都只能防范已经收录病毒库的病毒，对于新病毒识别防范能力较差，因此从根源上防止病毒入侵是非常有必要的。所谓病从口入，很多时候用户中病毒也都是出于自己的疏忽，所以养成良好的使用习惯会非常有帮助。

1.不要随意浏览不熟悉的网站，即使有需要，也尽量在影子系统或虚拟机中浏览。

2.下载软件尽量从该软件的官方地址下载，至少从正规的网站下载，并在安装前比对文件的MD5信息查看文件是否被修改。下载的文件扫描病毒之后再执行，如果是压缩包，即使是自解压的包，也最好用压缩软件自己解压，因为自解压之后可以自执行其中的程序。

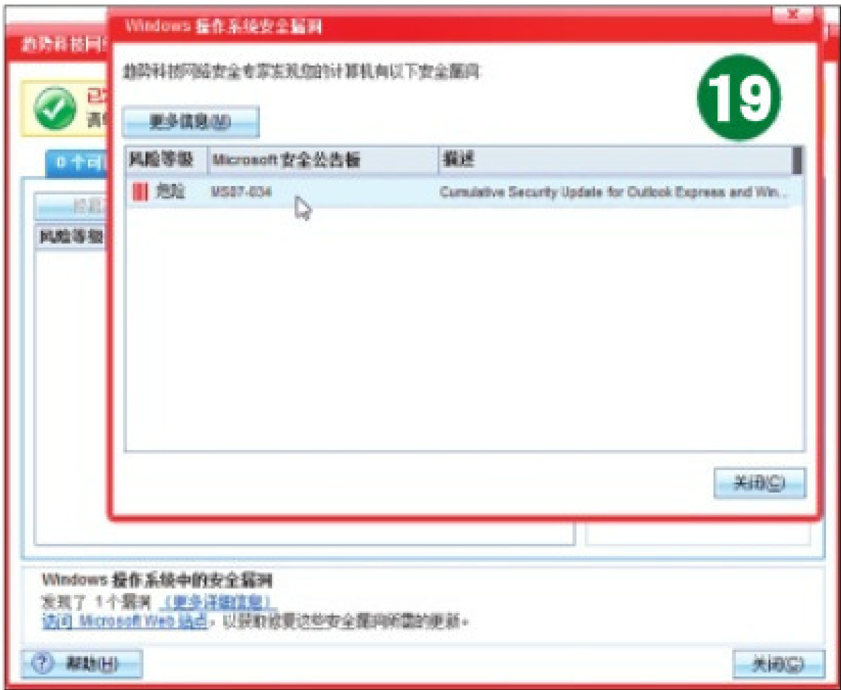
3.不要随意点击IM信息和邮件中的网页链接，即使是好友发来的也要注意看其域名是否是常见的正规网站，因为好友虽然不会故意害你，但很可能他已经中毒，链接是由病毒以好友的名义发过来。事实上这种病毒很多。

4.如果不怕麻烦，安装个System Monitor之类的软件会有助于发现并拦截偷偷执行的病毒程序。

5.发现未知莫名的程序可以上网搜索其名字，很可能网络上有关于此文件的消息。

6.即使一直没有发现问题，每隔一段时间更新账号密码和重新安装系统都是很好的习惯。

次扫描病毒前检测系统中的漏洞并进行修复，更加重视系统中所存在的漏洞修复（图19）。


趋势也提供漏洞检查


瑞星的硬盘数据备份功能

碰到恶意的病毒，系统有可能会因为病毒的破坏造成崩溃和无法启动等，此时本土的3款杀毒软件也提供了保护与修复。例如金山毒霸提供了“应急U盘”，可用创建的应急U盘引导系统修复并查杀。江民则提供了“硬盘修复王”，用于恢复被病毒或误操作破坏的分区表及引导区等，其硬盘修复功能一直为用户所称道，同时“U盘病毒库”结合KV2008光盘引导，可以查杀病毒及修复被破坏的系统。而“瑞星”的“硬盘数据备份”功能非常独特实用（图20），可对硬盘数据进行备份，防止系统及病毒造成的数据丢失。值得一提的是，40GB的硬盘备份数据只有40MB左右，令人惊叹。卡巴斯基也提供了类似的“应急磁盘”功能。

各种网游、网银与QQ等盗号木马病毒攻击事件非常频繁，如何保护自己的账号密码与机密隐私数据成了一个难题。本土的3款杀毒软件在查杀盗号木马病毒时还提供了额外的保护方案，比如金山与江民的隐私数据保护功能，及瑞星的“账号保险柜”，都非常实用有效。尤其是瑞星的“账号保险柜”功能，可有针对性地自动保护各种网游与网络交易、炒股软件，不被盗号木马病毒所染指（图21）。国际品牌的诺顿与趋势也提供了类似的交易保护和隐私保护功能，但对于国内用户来说还是不够贴近需求。


瑞星的“账号保险柜”功能.

相比较之下，国际品牌的杀毒软件在安全保护功能上侧重于网络安全的防护，除了杀毒软件套装附带的防火墙外，诺顿的入侵防护、卡巴斯基的流量与端口监控功能等都具备类似防火墙的入侵防护功能。本土的杀毒软件由于本身有单独的防火墙配套软件，因此不具备网络入侵防护功能。

6.人性化设置测试

金山毒霸	一键“解除危险”、一键设置、快捷方式扫描
瑞星	自定义扫描快捷方式、一键设置
江民	三种扫描目标、一键设置
诺顿	一键“立即修复”、快速扫描与全速扫描快捷方式
卡巴斯基	推荐扫描设置、创建扫描快捷方式
趋势	一键“立即修复”
McAfee	一键修复

小结：杀毒软件最常用的就是扫描查杀功能，扫描操作设置是否合理便捷是杀毒软件人性化的重要特征。相比之下，各款杀毒软件中诺顿的扫描方式是最不便的。用户如果需要扫描指定的文件夹，需要切换页面标签，并多次点击选择页面选项，而本土的3款杀毒软件在扫描指定路径时最多只需两次点击即可进行选择。

此外，从软件操作界面的功能安排设置上，本土的几款杀毒软件也最为配合国内用户的使用习惯。在界面上切换几个功能界面，即可方便地点击设置各种保护功能的开启与关闭，而详细的设置项目则通过菜单打开设置对话框进行。在界面安排上，诺顿估计是国内用户最难适应的。不过诺顿及趋势提供的一键“立即修复”却比较实用，点击该按钮，可自动完成所有存在危险的安全设置修复操作，和金山毒霸的一键“解除危险”功能也有异曲同工之妙。

计算机病毒的定义与命名：

计算机病毒（Computer Virus）在《中华人民共和国计算机信息系统安全保护条例》中被明确定义，病毒是指“编制或者在计算机程序中插入的破坏计算机功能或者破坏数据，影响计算机使用并且能够自我复制的一组计算机指令或者程序代码”。

世界上那么多的病毒，反病毒公司为了方便管理，他们会按照病毒的特性将病毒进行分类命名。虽然每个反病毒公司的命名规则都不太一样，但大体都是采用一个统一的命名方法来命名的。一般格式为：<病毒前缀>.<病毒名>.<病毒后缀>。病毒前缀是指一个病毒的种类，它是用来区别病毒的种族分类的，不同的种类的病毒其前缀也不同。比如我们常见的木马病毒的前缀Trojan，蠕虫病毒的前缀是Worm等。病毒名是指一个病毒的家族特征，是用来区别和标识病毒家族的，如以前著名的CIH病毒的家族名都是统一的“ CIH ”，还有振荡波蠕虫病毒的家族名是“Sasser”。病毒后缀是指一个病毒的变种特征，用来区别具体某个家族病毒的某个变种，一般都采用英文中的26个字母来表示。

三、杀毒测试

1.综合测试

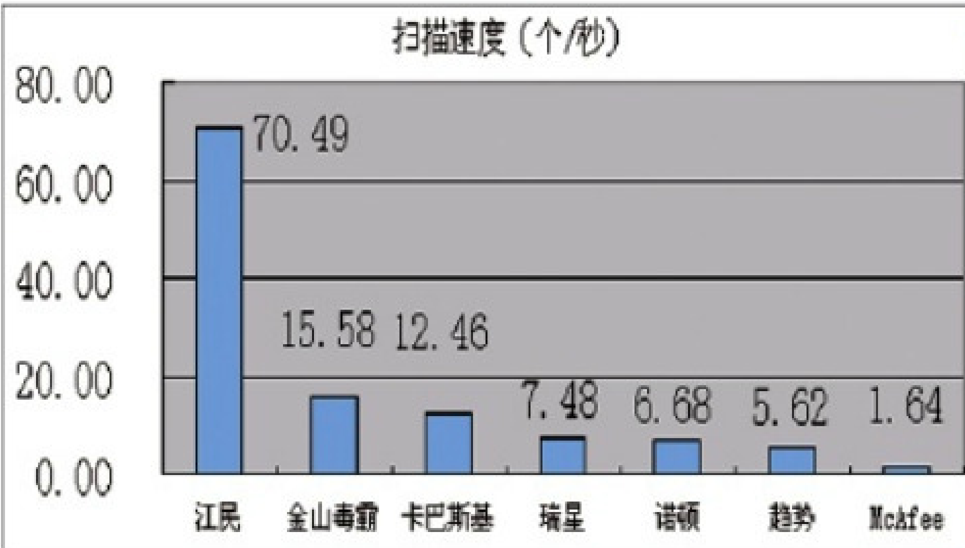
既然是杀毒软件，用户挑选软件时的主要参考还是其病毒查杀能力，其次才是功能及资源占用。在测试中，我们使用一份经过筛选的2007年1～12月份的病毒样本，测试其查杀数量和扫描时间。由于不少杀毒软件默认先扫描一次内存、引导区，少数软件还默认扫描系统目录（这些区域感染病毒是最常见的，因此强制扫描无可厚非），因此实际扫描文件数目及时间并不只是扫描病毒样本的文件数目及时间。扫描前我们将软件的病毒库版本更新到最新。

病毒库大小：662MB，病毒总数量：4467

杀毒软件	病毒库日期	扫描时间	扫描数量	查出病毒	查出百分比
金山毒霸	2008-2-2	7分27秒	6963	4161	93.15%
瑞星	2008-2-3	17分32秒	7867	4176	93.49%
江民	2008-2-4	1分32秒	6485	4048	90.62%
诺顿	2008-2-3	16分	6408	3367	75.37%
卡巴斯基	2008-2-4	14分01秒	10482	4239	94.90%
趋势	2008-2-4	13分15秒	4467	3966	88.78%
McAfee	2008-2-4	47分11秒	4655	3989	89.30%



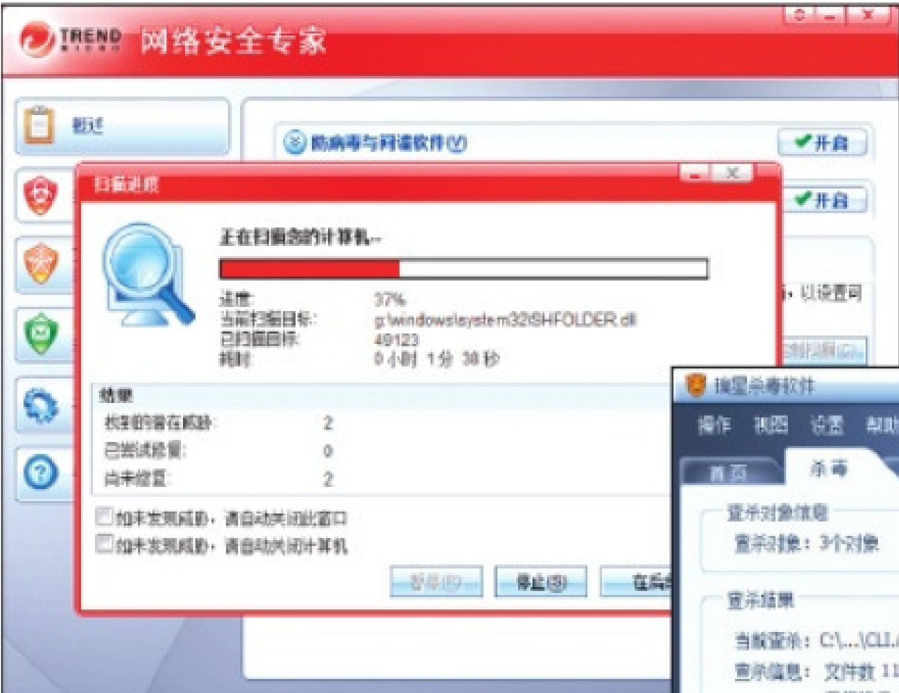
病毒识别率：看百分比更能体现查杀能力。从查出病毒比率来讲，所有软件相差都不太大。卡巴斯基虽然领先，但其他软件紧接其后，并没有太大差距，只是诺顿有点让人意外。诺顿是一款拥有很大用户群的杀毒软件，与其他同类软件相差这么大实在有些说不过去。



扫描速度（个/秒）：因为扫描的文件数量不完全相同，同时对于内存等位置的扫描是杀毒软件自定无法更改，纯粹地使用扫描时间对比并不合理，所以这里使用平均每秒扫描的文件数作为评测标准。从图上可以看出，在扫描速度上江民异军突起，大大超过其他软件（本来按测试其他软件的经验，扫描期间我们可以去泡杯咖啡喝喝什么的，不过测试江民时咖啡没泡好就已经扫描完成，使得我们大跌眼镜。为了确认这个成绩，我们重新测试了一次，方才惊叹其神速）。除了江民外，金山毒霸和瑞星都不算慢，看来国产杀毒软件都在扫描速度上下过功夫，总体水平比国际品牌软件要好。

2.脱壳测试

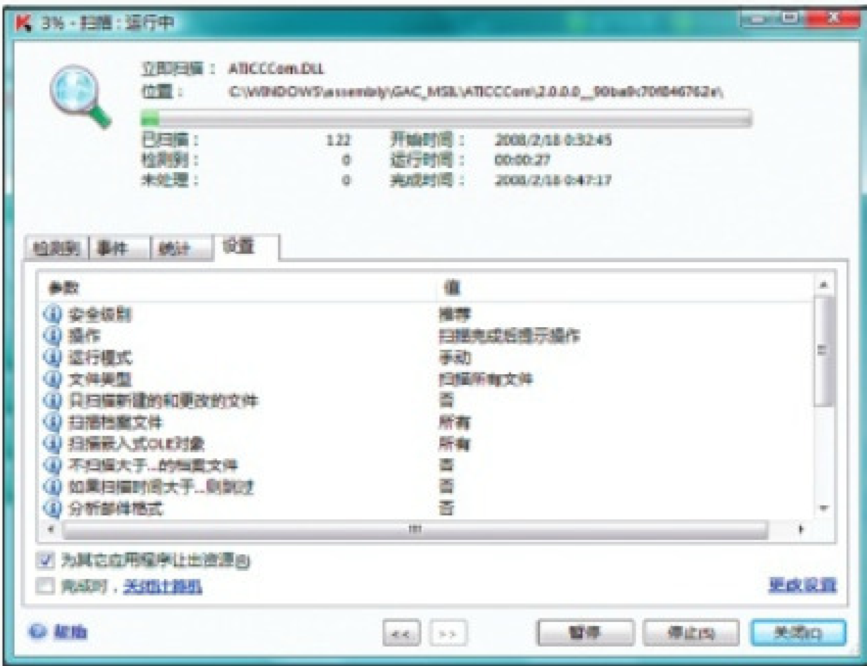
现在的病毒为了能躲过杀毒软件查杀，通常会采用一些技术手段自我保护，不少病毒都通过加壳或加花等手段进行伪装。由于杀毒软件扫描病毒是根据病毒文件的特征码进行识别的，伪装之后特征码改变，杀毒软件将无法识别。



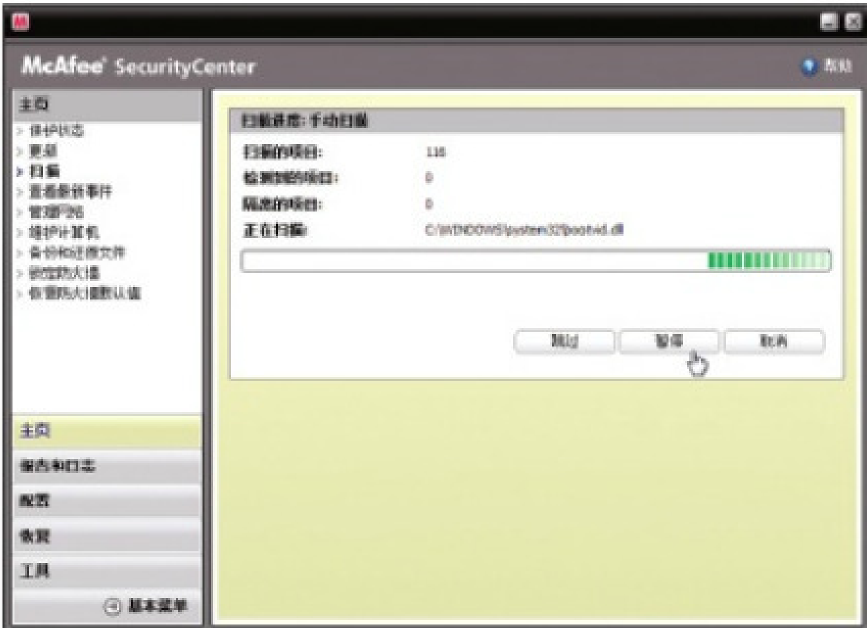
趋势正在扫描



瑞星正在扫描



Mcafee正在扫描



卡巴斯基正在扫描

病毒的几种伪装手段

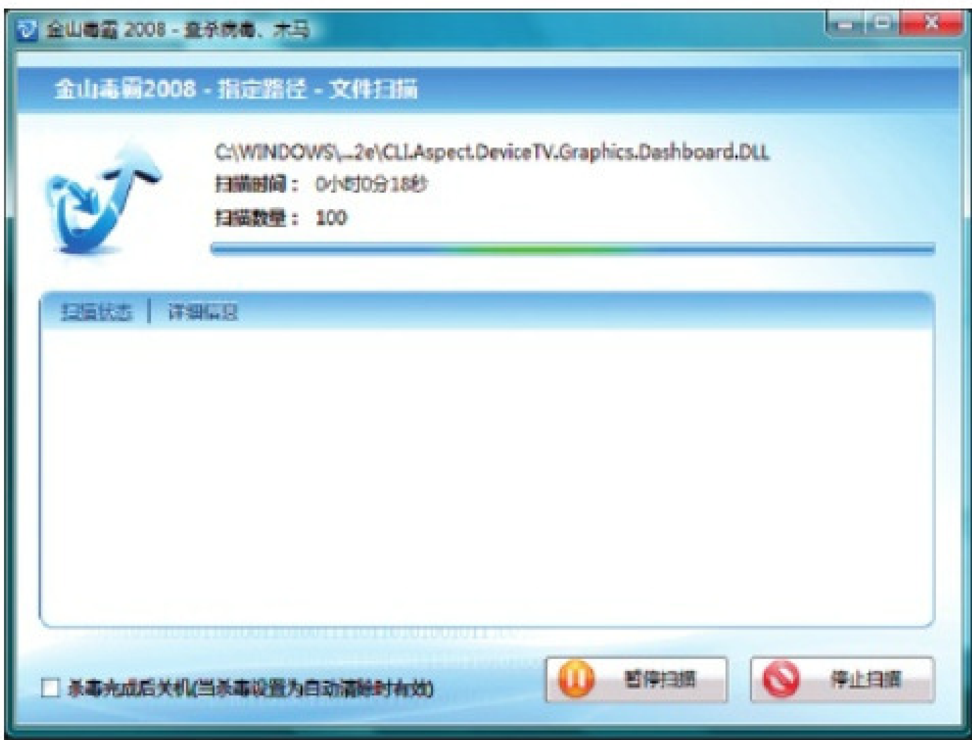
1.加壳

加壳其实是利用特殊的算法，对EXE、DLL文件里的资源进行压缩，只不过压缩后仍可直接运行。很多软件都通过加壳来保护自己的软件不被破解和反编译，保护知识产权。因此加壳的工具本来并非是用于为非作歹的。

2.加花

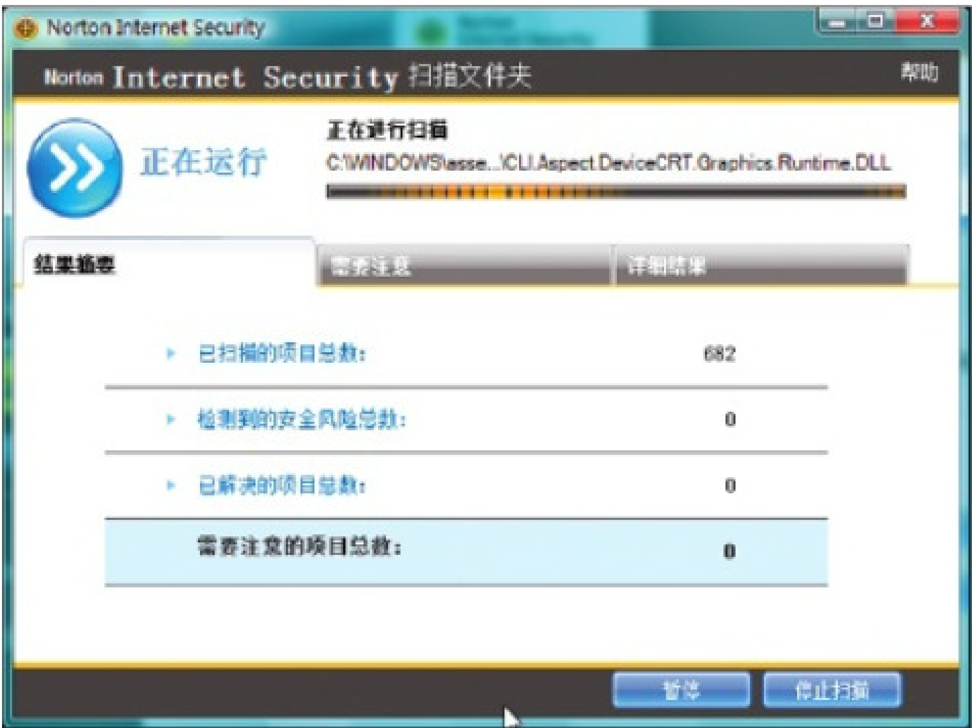
加花实际上是在程序代码中添加一些无意义的代码，例如程序中有个数据为“50”，加花则将其改为“50-1+1”，虽然值没变，但程序本身已经被改变。由于添加的这些代码完全没意义，普通软件不会使用，只有妄图被免杀的病毒才会利用。

由于目前杀毒软件是根据病毒程序本身的一小段代码或类似MD5码（是一种特殊的数据信息加密算法，如果文件被修改，其对应的校验码都会发生明显的变化）的校验码为识别特征，加壳和加花都是修改了这个病毒文件，因此校验码就会改变，杀毒软件将不能识别，以此躲过查杀。



金山正在扫描

在测试中我们使用灰鸽子客户端（灰鸽子是一款远程监控软件，但很多人也将其当作木马使用）作为病毒样本，分别用加壳工具XXPack、ASPack、ASProtect、Cactus Metamorph、EXECryptor、PECompact、Enigma protector、WWPack32及2款加花工具INinY和超级加花器给样本加上伪装，然后用杀毒软件扫描查看各软件的识别能力。



诺顿正在扫描

软件	原始样本	ASPack	ASProtect	Cactus Metamorph	Enigma protector	EXECryptor	INinY	PECompact	XXPack	WWPack32	超级加花器	总数
金山毒霸	√	√	×	×	×	×	√	√	√	√	√	6
瑞星	√	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	8
江民	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×	×	1
诺顿	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	0
卡巴斯基	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	√	7
趋势	√	√	√	×	×	√	√	×	√	×	√	6
McAfee	√	√	√	×	×	√	√	×	√	√	√	7

江民让我们大跌眼镜，本来我们认为大名鼎鼎的灰鸽子客户端原始样本应该逃不过任何一款杀毒软件的查杀，但江民偏偏让它逃了——更惊奇的是，原始样本被Enigma protector加壳之后反而被杀掉，我们很难相信这是识别了病毒特征码的结果，更偏向于认为这只是巧合。

诺顿仍然状态不佳，联系上前面扫描能力也较低，很可能是因为脱壳能力低下导致其无法识别病毒变种，使得查杀比率变得很低，毕竟一般来讲变种病毒应该视为新病毒。

其他软件差距都不大，结合病毒查杀率的相持不下，可见目前反病毒行业实际上比较成熟，技术基本都掌握了，在有新技术实现重大突破前，各厂商难以拉开差距。

小结：从扫描查杀率及脱壳测试综合起来看，除开诺顿和江民与其他软件有较大差距外，各款软件差距较小。当然纯以查杀能力来看，最值得推荐的是卡巴斯基，如果偏好国产软件，瑞星和金山都是不错的选择。



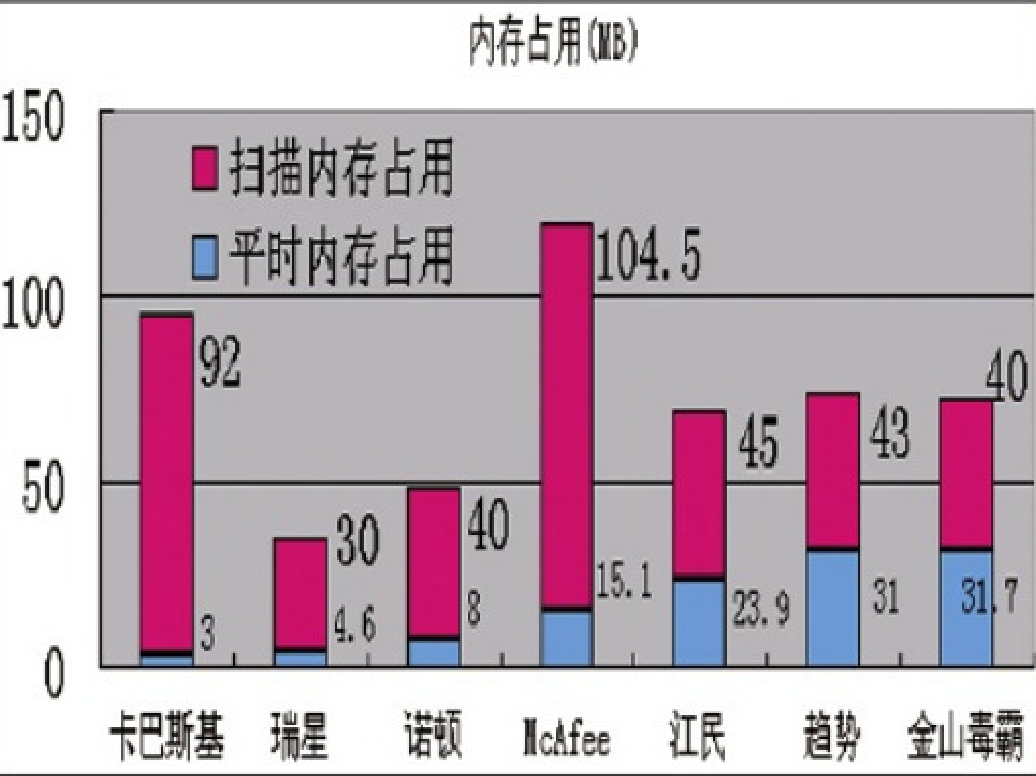
江民正在扫描

四、资源消耗测试

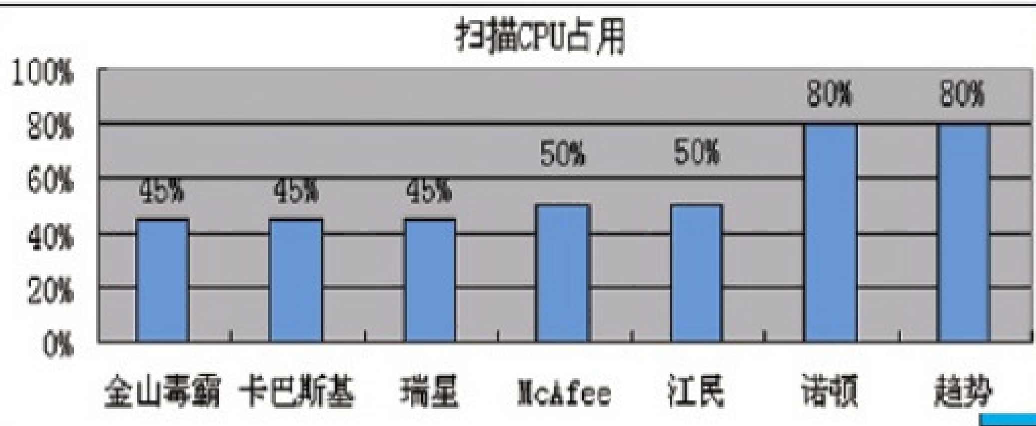
杀毒软件由于需要后台常驻运行，因此需要占用内存和CPU资源，扫描时更是资源消耗大户。当然，对于普通用户来讲，最为关注的还是后台常驻时的资源占用情况，如果杀毒软件后台常驻运行时资源占用过多而电脑本身硬件配置较低，启用杀毒软件的监控功能和感染蠕虫病毒效果相似，这就是以前版本的诺顿被人戏称“蠕虫病毒”的原因，相信没有用户期望这个效果。

因为通常情况下杀毒软件处于后台监控时CPU消耗都可以忽略不计，测试时我们先读出启动后各软件的内存占用情况，之后开启扫描读出扫描时的内存占用和CPU消耗。由于这些资源占用数值都是波动的，我们只能估算出一个平均值作为评判标准。由于某些软件自带防火墙，因此所有统计都是默认设置后进行，其中趋势、金山毒霸和诺顿包括了防火墙所占内存。

软件	平时内存占用	扫描内存占用	扫描CPU占用
卡巴斯基	3	92	45%
瑞星	4.6	30	45%
诺顿	8	40	80%
McAfee	15.1	104.5	50%
江民	23.9	45	50%
趋势	31	43	80%
金山毒霸	31.7	40	45%



平时与扫描内存占用（MB）：平时内存占用是用户关注的问题，至于扫描时即使资源消耗再大用户都是可以接受的，因此在图示中我们以平时内存占用为标准排序。最明显的就是诺顿可以摆脱“蠕虫病毒”的恶名，即使开启它的防火墙，所占用内存也令人惊奇的少。至于占用最多的金山毒霸和趋势，主要原因还是因为其组件过多，分别包括了6个和5个进程，想低也低不下去，而这也是以前版本诺顿成为资源占用大户的原因之一（以前版本的诺顿将系列软件通用的功能，如检查更新、用户登录等集成为一个组件，导致这些组件庞大，而安装任意一款软件都需要将这些组件全部安装，又导致整个软件庞大，而且组件执行时还要检查已安装的软件有哪些，导致执行缓慢）。



扫描CPU占用：扫描时CPU占用情况对用户选择几乎不造成影响，除非某些用户需要在扫描时进行其他操作。在普通硬件配置下，扫描时可以进行一些不大消耗资源的软件操作，至于大型游戏、影视播放等，都会受到一些影响，而且受影响的原因通常是硬盘传输数据饱和。

小结：卡巴斯基表现仍旧优异，而本土的3款软件普遍存在内存占用偏多的问题（江民稍低是因为其没有防火墙）。当然，在内存都以GB计数的现在，即使平时内存占用最多也就31.7MB，基本上不会对系统造成影响，因此用户大可不必过多考虑后台程序的内存占用问题。

清除顽固病毒

有的病毒与系统绑定或有另外潜伏的病毒源，这类病毒杀毒软件一般能查出，但无法删除病毒文件或删除之后再次出现，是很多中招用户的难题。对付这类病毒有一些实用方法：

进入安全模式，之后直接执行杀毒软件全面查杀。注意不要打开其他程序，甚至不要点击硬盘分区而要采取在地址栏输入盘符的方式进入文件夹，因为不少病毒在硬盘分区根目录有备份，双击打开分区就会自动执行备份，导致系统程序使用病毒文件（多数是DLL文件）而无法删除病毒。

如果安全模式下都不能完全删除，很可能是驱动级病毒，在安全模式下仍然会执行，所以无法删除病毒文件。这时可以用IceSword（下载：http://www.skycn.com/soft/37828.html）查看system32\drivers目录，使用强行删除功能删除病毒文件，一般可疑文件在这里会被标示红色。不过这有一定危险性，有些标示红色的文件可能是某些正规软件更改所致，删除后可能导致系统错误。

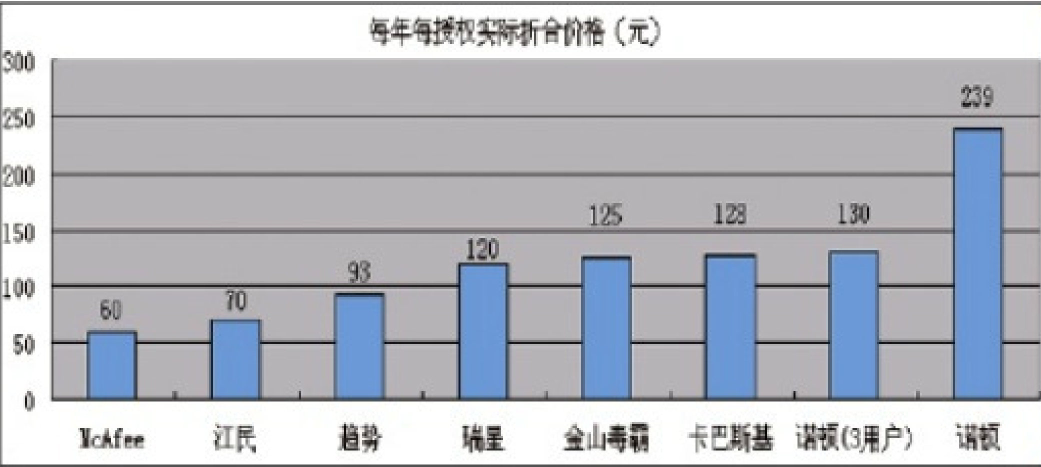
如果还是没法删除或出于安全起见不敢随意删除系统文件，那么重装系统吧，其实对于很多用户来说，删除病毒的繁琐程序加上未必能清理干净，重装系统反而成为最省力的方式。

五、价格

除了操作系统用户不得不掏钱购买外，杀毒软件是用户最乐意花钱购买的一类软件，毕竟比起中毒之后的资料账户被盗的损失，购买杀毒软件的资金只是零头。另一方面，杀毒软件厂家都注意到了大陆极大的商机，纷纷抢占市场，提供各种优惠吸引用户。

软件	授权数量	授权期限	建议零售价（人民币）	网络零售价（人民币）	每年每授权实际折合价格
金山毒霸	1	12个月	258	125	125
瑞星	1	12个月	398	120	120
江民	2	24个月	328	140	70
诺顿	1或3	12个月	299或399	239或389	239或130
卡巴斯基	1	12个月	328	128	128
趋势	3	12个月	399	280	93
McAfee	3	12个月	240	180	60

表注：杀毒软件的实际售价比较混乱（经销商会在厂商建议售价基础上打折），此表的网络零售价使用了官方提供的优惠售价，实际售价可能稍有不同。



每年每授权实际折合价格：总体来看，大部分杀毒软件每年每授权实际折合价格普遍在100元人民币左右，对于普通用户来讲也不算高。诺顿的单用户授权版本要稍高些，但对于有2台以上计算机的家庭用户来讲，诺顿的3用户授权版本和其他软件相当。McAfee价格一直很低，新近进入大陆市场凭着低价和不错的品质应该能抢占一席之地。

毕竟杀毒软件市场不像操作系统那样形成了垄断，虽然用户的需求很大，但竞争却更为激烈，除了在品质功能上推陈出新，价格更是吸引用户的高效手段。除了零售包装外，各杀毒软件都提供了手机支付、银行卡支付等多种支付手段，以及包月等不同期限授权，方便用户选择。

六、评测总结和推荐

从各方面看来，所有杀毒软件在各方面差距都很小，毕竟技术上已经成熟，该有的功能也都有了；市场也已经成熟，实力不够的早淘汰了。但评测还是要分出高下的，那么：

POPSOFT 大众软件 编辑选择奖 EDITOR'S CHOICE

编辑推荐：
瑞星杀毒软件2008
金山毒霸2008杀毒套装

不错的查杀能力，多种强大的功能提供了最强大的防护能力。结合自带的系统维护功能，使得这两款软件最具性价比。至于它们彼此之间，虽然有所差异，但还真是难分高下。

最强杀毒软件：
卡巴斯基互联网安全套装7.0

虽然功能上还有所欠缺，缺少关键的启动前扫描功能，但查杀能力超群，对于非常看重病毒查杀能力而不在意周边功能的用户来说是最佳选择。

光速杀毒软件：
江民杀毒软件KV2008

那飞速的扫描速度令我们难忘，不但快而且查杀率也相当不错，并不是只管忽悠不负责的软件。只是其脱壳能力比较差，不想在杀毒上浪费时间的用户可以选用。

当然，我们还是坚持一直的观点：没有最好的，只有最合适的。用户选择杀毒软件，不但要参考杀毒软件的性能，还要考虑到自己的需要。

家庭用户：趋势科技网络安全专家2008

如果有多台电脑，每台都买一套杀毒软件显然不合算，趋势科技网络安全专家2008提供3用户授权，非常合算。而且趋势使用比较简单，在网络监视和嵌入式扫描上功能强大，用于家庭用户的安全防护非常适合。

低配置用户：卡巴斯基互联网安全套装7.0

不但查杀率高，而且资源占用低，适合电脑配置低的用户可以选用，能省点是点。

办公用户：瑞星杀毒软件2008

强大的嵌入式扫描，对于经常使用各种文件和工具的用户来讲非常必要。

网游玩家：瑞星杀毒软件2008

提供账号保险柜功能，很有针对性地保护大多数网游的账号，防止被盗。

聊天用户：金山毒霸2008杀毒套装

现在IM工具也会带来危险，很多人在IM工具上发送病毒或带病毒的网页链接，金山毒霸2008杀毒套装能监控IM消息和网页，阻挡病毒入侵。P

本期介绍的第一个软件可对你的PC所耗电能进行计算，很早以前这一计算方法就已在网上提供，该软件只是将其图形程序化了。在了解其是否适用于笔记本时，笔者从网上搜索了一些资料，虽然以前就听说笔记本省电，但没想到与台式机相差会如此之大：以笔者的双核独显本本为例，专家实测数据表明日常使用时仅耗费30～50W的功率，相比台式机200W左右的消耗（别忘了还有显示器）简直是太环保了。笔者刚从湖南老家的冰冻灾区中返回工作城市，想起之前停电所带来的不便以及那些为恢复电力所付出艰辛代价，突然感觉选择笔记本作为日常工作和娱乐的载体是如此正确。

■江苏 淮扬客

PC Apex PSU Calculator 1.2

□大小：733kB □授权：免费 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft080601

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/64053.htm

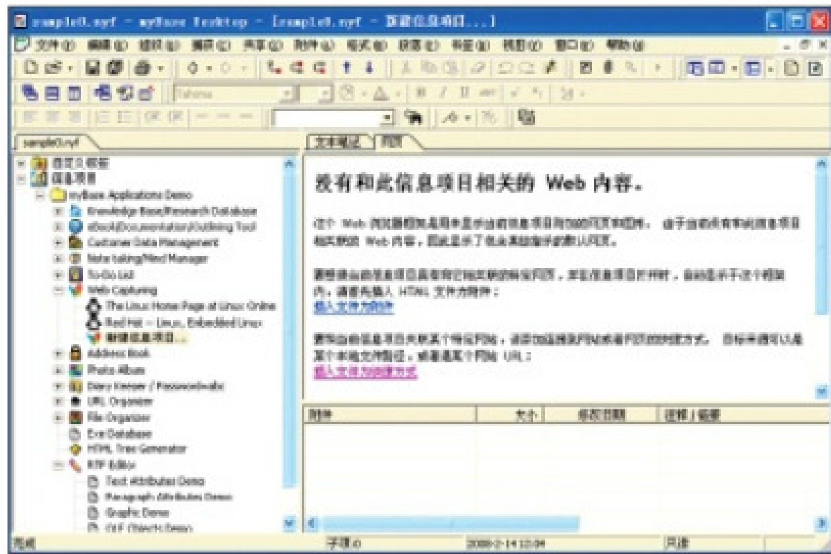
名称中的“PSU”是“Power Supply Unit（供电单元、电源）”的简写，因此直译过来，该软件的功能就是计算一台PC需要耗费多少电能。软件的使用方法很简单，只要一一选择你所使用的硬件设备及其数量（注意分清主板集成还是独立设备），就会在界面右下角给出耗电功率数值。值得一提的是该计算方法只对台式机有效，如果你使用的是笔记本，则可完全无视，因为笔记本在设计时已经加入了诸多的省电方法。同时对于台式机来说，该软件测试的仅为主机的耗电量，显示器的还需要另算。



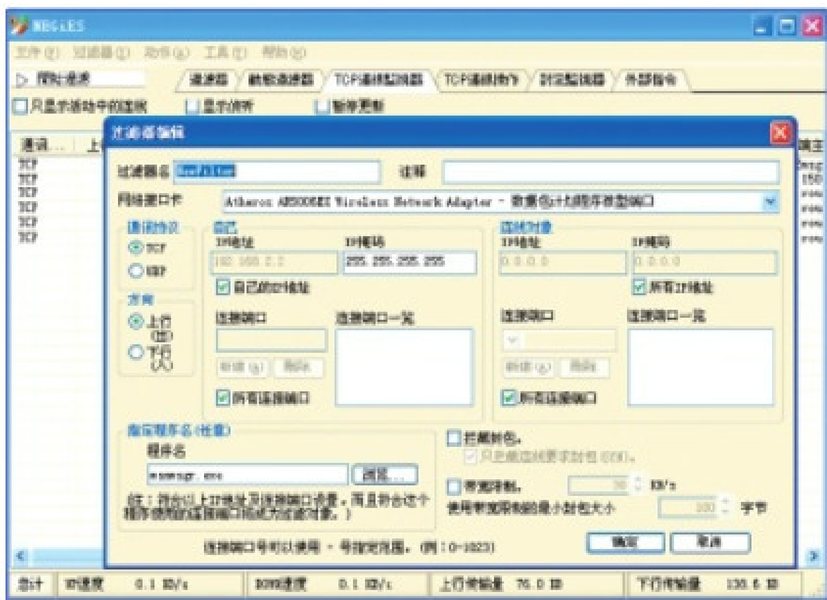
myBase Desktop 5.5

□大小：4.13MB □授权：共享 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft080602 □下载：http://www.crsky.com/soft/8713.html



电脑具有收集资料的天然优势：比手写更快更方便的键盘输入、方便的电子式复制、对于文本资料而言几乎无限的磁盘空间……唯一麻烦而实际也是最大的问题就是“管理”。如果在收集时没有注意分门别类，寻找时往往会花费大量的时间，当然你也可以使用流行的“桌面搜索”，但不够直观及支持格式不够广泛的问题依旧存在。myBase是一款帮助你收集整理资料的软件，它可以在自己的数据库中分类存储丰富的资料格式，例如各类文档、磁盘文件、光盘目录、资料、名片、事件、保存网页等，如果是磁盘文件（包括保存下来的网页），你既可完全用该软件来管理文件，也可只在数据库中只放置该文件的链接（仍指向原文件）。此外，软件还提供完善的导入/导出功能。如果你正为此事发愁，不妨下载一份来试用。



NEGiES 1.57

□大小：373kB □授权：免费 □语言：简体中文

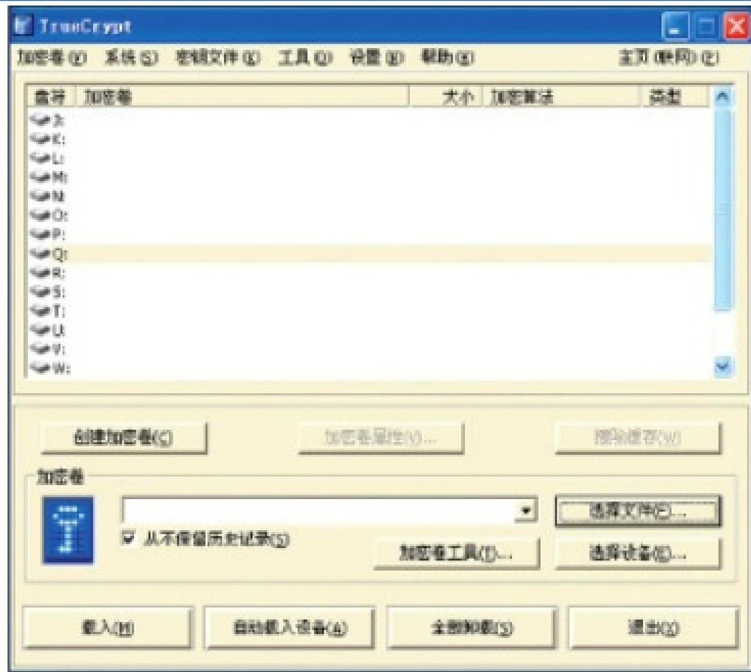
□快车代码：popsoft080603 □下载：http://www.duote.com/soft/13545.html

一款功能独特的网络流量监控管理软件。与同类软件相比，这款软件的最大特色是可单独针对每个IP连接或每个程序，进行封包拦截、带宽限制等过滤设置，这样利用该软件便可完整控制所有带宽的使用。具体使用时，用户可手动增加过滤器、设计其中的各项参数，也可直接查看当前的连接，然后在需要过滤的连接上右击再选择是针对连接还是程序进行过滤，总之使用起来很是便利。当然程序还完整提供了该类软件应具备的其它功能，例如实时显示上下行的连接速度、时间和数据量，对某连接进行即时中断或发送Ping、Tracer等常用网络诊断命令。

TrueCrypt 5.0

□大小：1.87MB □授权：免费 □语言：简体中文

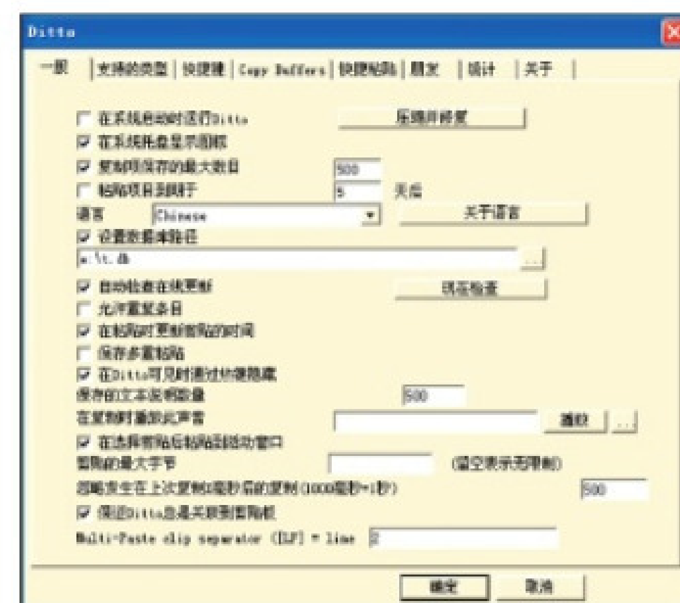
□快车代码：popsoft080604 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/57783.htm



将一些需要加密的文件放入一个虚拟磁盘镜像中，通过密码将其挂接为系统的某个分区，然后像使用正常分区一样读/写/存储文件——这种方法相信已为很多人熟知，那么可以直接对某个真实的分区进行加密然后挂装使用么？又甚至可以加密系统分区么？以上提到的这3种加密方式均可用TrueCrypt的最新版实现。其中加密整个分区的方法很适用于对U盘等设备的加密，至于对硬盘上的系统分区进行加密，更能在系统密码之后再安一道锁，适合有特殊需要的用户。软件安装后会自动根据系统语言选择相应的语言包，可惜其中的简体中文包版本报错，因此请到http://www.truecrypt.org/localizations.php下载最新版简体中文语言包，将其中的“Language.zh-cn.xml”文件解压到软件的安装文件夹中覆盖原文件，之后再通过软件菜单“Settings→Languages”设定语言。

特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

Ditto 3.15



□大小：2.02MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080605 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/57828.htm

一款不错的剪贴板扩展程序。最多可存储10个剪贴板项目，当需要粘贴非第一项时（第一项直接用Ctrl+C就可调用），按下预先设定的快捷键（默认为“Ctrl+`”，与浏览器Maxthon的老板快捷键冲突，使用这款浏览器的朋友请在软件设置中自行修改），就会在当前光标处弹出剪贴项目选择窗口，根据其中的剪贴板内容描述选择要粘贴的项目即可。在剪贴窗口出现时，还可对当前的剪贴项目进行搜索过滤，方法是直接用键盘输入文字，输入的内容会自动出现在剪贴窗口下方的搜索栏中。是这款软件还可联机使用，设置好条件后即可在两台机器间同步剪贴板内容。唯一的缺憾是其对简体中文的支持稍弱，剪贴板中的汉字显示方向是横向而不是正常的纵向。

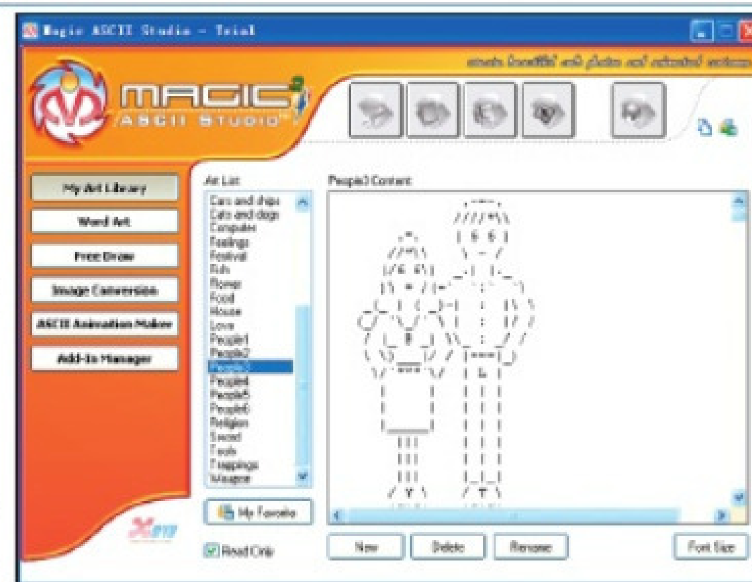


Any Video Converter Free 2.57

□大小：13.9MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080606 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/57559.htm

如果你正在寻找一款将任意视频转换为在便携设备上观看的MPEG影片的软件，那么这款小软件是个很不错的选择。它几乎支持所有的主流格式，例如DivX、XviD、MOV、RM、RMVB、MPEG、VOB、DVD、WMV、AVI，甚至包括后期出现的MKV格式。软件使用简单，新手也可以快速操作：添加视频→预览以确定起始转换点→选择转换模板→细调输出选项→按下“转换”按钮，即可完成任务。此外，这款软件还可用于从YouTube等网站直接下载视频。所有转换及下载的视频，都可直接在软件界面中进行管理。最后，如果你需要更多的转换格式支持，不妨去官方网站下载试用收费的Pro版。

Magic ASCII Studio 2.2



□大小：1.76MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft080607 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/17431.htm

早在Telnet的BBS时代，ASCII字符画就广为流行，这种所谓的“画”实际上是用各种字符以纯文本的方式组合成，具有简洁而又富想像力的特色，现在也有不少人将其用于QQ或论坛签名中。使用这款软件即可以各种方式获取属于自己的特色ASCII字符画。首先软件搜集了大量的字符画，你可需要按类寻找再Copy下来就可使用；其次你可用输入文字的方法创建作品；再者，你还可将有ASCII“潜力”的图片（要求轮廓清晰，画面简洁）直接转换为作品；最后实在不行，还可用该工具手绘字符画，比起在记事本中一个个敲入奇形怪样的字符，用这个软件实在是方便太多了！

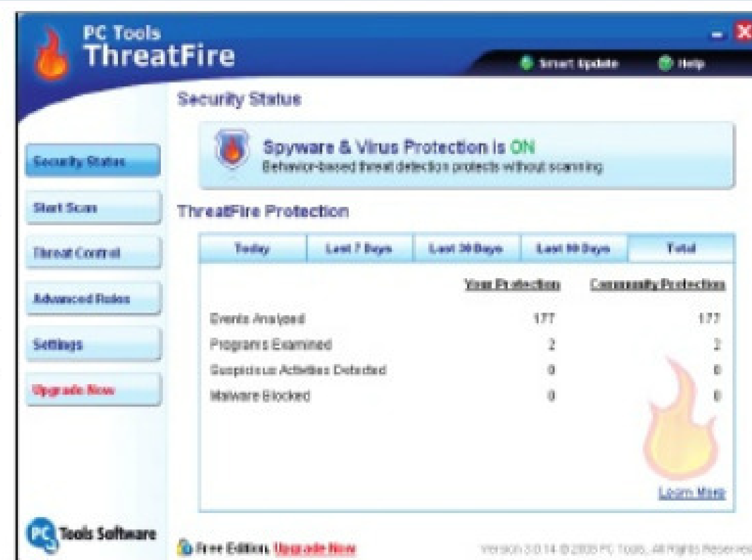


GOM Player 2.1.8

□大小：6.12MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080608 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/46678.htm

来自韩国的另一款全功能播放器，与KMPlayer一样，这款软件内建有几乎所有视频文件格式的支持，界面也同样友好稳定，同时它还具有不少特色功能：支持播放文件部分受损的视频文件播放，甚至索引损坏的AVI也可正常播放；可截取视频画面为图像，其中的连续截图可自动截取连续性场景；可从视频文件中提取音频，可反复听取特定区间（外语学习时常用）；播放时支持键盘调整画面宽高……软件在初次使用时有一个不错的设置向导，其中一个重要的部分是用户可根据自己的硬件配置选择高质量或普通的播放效果，很是人性化。

PC Tools ThreatFire 3.0



□大小：15.4MB □授权：免费（*） □语言：英文
□快车代码：popsoft080609 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/16124.htm

ThreatFire是一款有别于传统杀毒软件的安全监控软件，它通过专利的行为监控技术来阻止恶意程序的入侵。在传统杀毒软件的防治机制中，技术部门会根据当前出现的新病毒不断更新自己的病毒库，因此理论上加以防护的时间总是要晚于新病毒的危害发生时间。如果你的系统恰好碰上这种还不曾被“防护”的“Zero-Day”威胁，那么就是ThreatFire这类安全程序显身手的时候了，因为它们只根据行为判定恶意攻击，不存在延迟保护的问题。据官方网页的数据，该软件在以往的防护中，其覆盖范围远高于传统类杀毒软件，不过谨慎起见，我们最好只把这一宣传解读为“该工具是一个杀毒软件之外的有益补充”（软件可与其他监控类软件一起使用）。*注：软件安装后即为免费版，可升级为付费Pro版，在PC Tools收购该软件后，免费版功能大大增加，目前与Pro版的区别基本只剩下不能自动升级。

王者归来——Eisoo DiskGenius

□版本：3.0 Beta1 □大小：2.64MB □授权：免费软件
□作者：李大海 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.diskgenius.cc
□下载注册：http://www.eisoo.com/cn/professional/diskgenius
□快车代码：popsoft080611

说明：DiskGenius（2.0版本之前曾用名Diskman），是DOS-Win9X时代下当之无愧的王者磁盘工具，不少人借助该工具挽救系统于崩溃之中。但随着纯32位Windows操作系统的普及，该工具慢慢退到了故纸堆中，只有在一些DOS维护工具盘中还可见到它的身影。没有想到7年之后DiskGenius再度出山，这一运行在Windows平台下的全新版本，除保持了DOS版的磁盘管理、磁盘修复之外，还增加了文件恢复、磁盘/分区复制、VMWare虚拟硬盘管理等全新功能。其中的磁盘/分区复制功能提供“全部复制”“按结构复制”“按文件复制”等3种复制方式，以备不同使用需求，同时软件支持在Windows运行状态下直接备份系统分区。新版支持直接读取VMWare虚拟硬盘（VMDK文件），打开虚拟硬盘后可像操作普通硬盘一样操作虚拟硬盘。


工具栏上熟悉的硬盘分区图形一定能点燃许多人的记忆

点评：*32位操作系统中，分区表操作的安全性大大提高，因此DiskGenius最受欢迎的功能——重建分区表的实用性下降，VMWare虚拟硬盘的支持也不具备广泛适用性，倒是恢复文件、磁盘复制功能也许会成为新的亮点。期待作者向其中增加更多实用性的功能，例如无损增减分区容量等，使其再次成为人手必备的磁盘工具之王。*

走向免费的系统维护瑞士军刀——完美卸载

□版本：2008 □大小：7.31MB（完整版） □授权：免费软件
□作者：王剑峰 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：免费 □未注册限制：无 □主页：http://www.killsoft.cn
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/6048.htm
□快车代码：popsoft080612

说明：随着作者多年的努力，完美卸载现在已经成为一款集成多种系统维护工具的产品，除了“本份”的卸载功能，更是增加了网络防火墙、系统保护与监控、恶意软件查杀、数据加密、驱动备份还原、系统垃圾清理，以及系统优化等为数众多的实用功能。如果你有意到其安装文件夹下看一眼，满窗口的EXE程序图标一定会让你觉得“瑞士军刀”这一称呼并不过分。出人意料的是，作者在发布2008版之后，即宣告该软件完全免费使用。笔者在完成安装后，发现仅在主界面上保留了小块的图片及文字广告，其余插件捆绑等商业行为一律不曾发现。新版最大的改进是对两个监控防火墙的重写，目前已经全面支持Vista，此外软件界面也做了美化。


免费版只在软件界面上方增加了图片及文字广告

点评：*今年“免费”似乎成了新风向，例如Windows优化大师8周年版免费、卡巴斯基7.0注册论坛用户即一年免费、金山词霸2008个人版终生免费……无论作者/公司们出于何种目的将授权方式改为免费，终究是给用户带来了便利。不过对于完美卸载，除非是一直追随各版本而来的用户，否则多半会对这款产品的“庞杂”功能稍感讶异，从市场营销的角度来讲，也许到了该分拆重组的时候了。*

想用户之所想——驱动精灵

□版本：2008 Beta 3 □大小：25.4MB（网卡驱动集成版）
□授权：免费软件 □作者：驱动之家
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.mydrivers.com
□下载注册：http://www.drivergenius.com
□快车代码：popsoft080613

说明：驱动之家自2004年后再度拾起了这款实用工具，对其进行改进。以驱动之家的驱动数据库积累为后盾，这款软件在检测未知硬件方面具有明显优势，同时在检测完之后还可自动从服务器下载该硬件的最新驱动，此外软件还具备驱动备份/恢复以及完全卸载驱动等功能。不过笔者在此推荐的更大原因却是2008版的新改进。以往使用该软件检测驱动时，碰到的最大问题是首先就搞不定网卡驱动，当然无法上网下载其他驱动了！因此新版特意发布了一个体积超大（相比以往）的安装包，里面附有所有常见的网卡驱动，如果软件启动后发现没有正确的网卡驱动，将会自动安装。


作为驱动之家的当家软件，这款软件具有当仁不让的装机必备软件资格

点评：*据官方介绍，针对南方的电信用户，2008版驱动精灵特意增设了电信机房的服务器，以便提高访问速度。同时考虑到到前面提到的网卡驱动集成，看来这个版本是真正为用户做了细致的考虑。尚未使用该软件或者仍在用旧版的用户不妨下载一份以备不时所需。*

输入法助手——IMETool

□版本：2.7.5 □大小：50kB □授权：免费软件 □作者：Silence
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.mympc.org
□下载注册：http://www.mympc.org/down/1/2005-7-13_17130159234.html
□快车代码：popsoft080614

说明：Windows输入法的一个辅助工具。最有用的功能是可动态调整系统中诸多输入法的顺序——相信这是一个令许多用户烦恼的问题。此外，你还可为各种输入法及输入状态切换设置热键，虽然WinXP也提供了这样的功能，但往往有自己的限制（例如限定用Ctrl、Alt、Shift键的某个特殊组合），碰上一些软件产生冲突时，还会出现切换无效的情况。最后，使用这款软件还可从注册表中彻底卸载输入法，使其不再出现于“添加输入语言”列表中，从而节省系统资源。当然，你也可以反过来用它自定义安装输入法，操作时只需指定输入法名称和IME文件（输入法映射表文件）即可。


简单的工具有时却能解决麻烦的问题

点评：*一针见血的软件，值得在Windows自身作出改进之前永久收藏。*



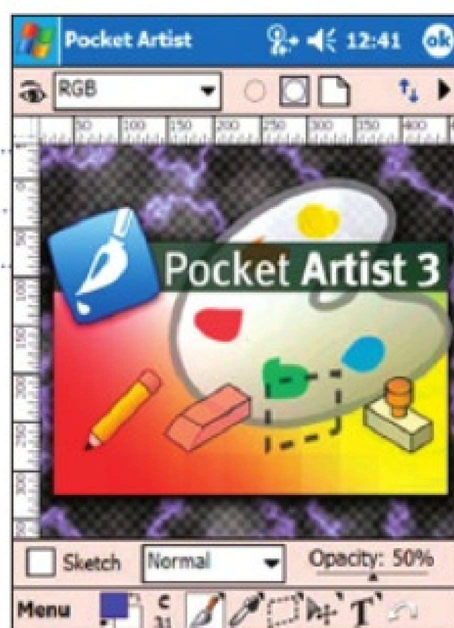
■晶合实验室 MP2008



这一期我们来聊一聊掌上设备上的绘图或图片处理软件。别老说掌上区区方寸之地不适宜操作图片，一些人有顺手涂鸦的爱好，随身携带的掌上设备是非常好的选择；还有一些人希望掌上设备能够配合手中的数码相机（或是设备自身的摄像头）一同使用，直接使用它们将相片做粗略的改变……幸好，这方面的软件还真是不少。

■四川 黄路

Pocket Artist



□平台：PPC □版本：3.3 □大小：6.76MB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=9274
□快车代码：popsoft080621

该软件可称得上是PPC上的Photoshop。支持24位色深图片编辑，包括对透明度的支持，所支持的图片格式包括PSD、JPG、PNG、GIF、BMP、TGA、J2K等。具有画笔工具，包括样式各异的多种笔刷，足以满足简单绘图的需要。支持JPEG图片批处理，这样便可一次性旋转、缩放多张图片；可读取数码照片中的EXIF/IPTC信息；在图片调整方面，完整支持层、蒙版、多通道操作，可全面调整图片的颜色、亮度、对比度，并且设计了众多的滤镜。具体操作时可多次撤销、重做，由于使用了虚拟内存的交换文件，即使大图片也可以方便地载入和操作。最后，软件中还内置有GIF图片制作的向导，以便用户随时制作自己的动态图片。

主要特性：功能全面、强大，PPC上图片处理的首选软件之一。

Mental Motions Pencil Box Deluxe



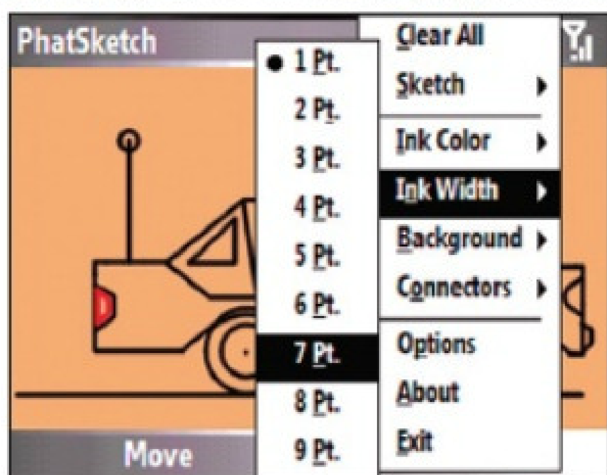
□平台：PPC □版本：3.3 □大小：499kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=20351 □快车代码：popsoft080622

相比于大个头的Pocket Artist，这款软件就显得“休闲”得多，它的功能只有一项，那便是满足用户随意在PPC上涂鸦的需求。该功能类似于PPC中的便笺功能，可保存用户的绘画笔迹，但却有多种颜色和笔刷模式可选，此外还可以选择所画“纸面”的材质，以达到不同的绘制效果。软件上手简单，如果家中有小孩，还可把装有该软件的PPC当做小孩子的绘画“玩具”，由于软件中安排了“登出密码”的功能，退出软件时可要求输入密码才能执行，因此即使交给小孩也无需担心PPC中的其他重要数据。

主要特性：多彩、多种笔刷、多种“纸面”材质，可实现不错的彩色铅笔/蜡笔绘制效果。

PhatSketch

□平台：SmartPhone □版本：1.0 □大小：224kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=22778
□快车代码：popsoft080623



能够想象在不支持触控笔的SmartPhone上涂鸦的情景吗？这款软件就可实现这样的功能，独到的设计使得它无论是画直接还是弧线均可轻松应付：使用键盘上的方向键在屏幕上移动光标位置，按下OK键记录下当前的位置，多个位置被记录之后，就可用箭头、直线、圆圈（两个连接点）或折线、弧线（3个及以上的连接点）或对它们进行连接，如此就可实现键盘涂鸦的目的。所有线条均可设置不同的色彩与粗线，背景颜色也可自定义。

主要特性：全键盘操作，功能独到，不用触控笔也可涂鸦。

HandPainter

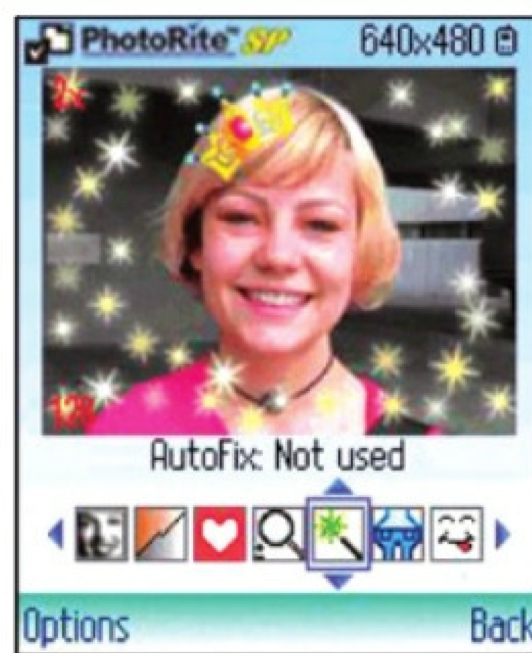
□平台：Palm □版本：Pro 1.7.2
□大小：188kB（普通版本）
□下载：http://www.splife.com/DownList.aspx?id=10505
□快车代码：popsoft080624



首先值得一提的是该软件的体积以及操作上的便捷，安装后仅占用不到100kB的空间（高分辨率版也只有150kB左右），这与当前其他绘图软件相比实在是超轻量级；其次软件主界面紧凑，在主界面内基本即可完成所有操作，其操作速度之快也令人相当满意。如此的前提之下，HandPainter同样实现了不错的绘图功能。使用触控笔或键盘方向键即可进行平滑放大滚动操作，支持12种不同样式的笔刷，支持添加文本、几何图形，可使用油漆桶填色，亦可在画面中对指定区域进行剪切、复制和粘贴工作。注意软件分为普通版和高分辨率版，请根据自己的机型选择。

主要特性：界面整洁、操作极为快速便捷、占用存储空间小。

PhotoRite



□平台：S60第三版 □版本：6.11 □大小：1.05MB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=17142 □快车代码：popsoft080625

如果你经常用手机上的摄像头拍照，这款软件便是不可错过的拍照辅助工具。首推功能是它的数码照片自动修正功能，能够非常有效地解决手机摄像头照片偏暗、宽容度低、噪点等问题，让你的手机拍出具有全新活力的照片。当然，你还可使用这款软件实现许多额外的效果，例如8倍数据变焦可在一定程度保证画面的前提下让你拍出更大局部的照片，在拍照时使用相框可实现或可爱或搞笑的效果，纤体、变形、哈哈镜效果令人捧腹，而柔光、黑白、怀旧等均可扩展你的相片表现力。

主要特性：自动修正效果显著，辅助处理效果众多。



征服校园，我能
——学生笔记本导购

■北京 Dudujam

上世纪90年代末，笔者还漫步在大学校园中。每到周末，同寝室的“哥几个”总是会挤在一台老掉牙的电脑前看影碟，其乐融融。

21世纪初，笔者的师弟们总是在周六的夜晚，三五成群地躲在寝室里联网对战，彻夜不眠。

如今，当笔者再次回到母校，看到自己曾经“驻扎”4年的寝室时突然发现，昔日嘈杂、凌乱、占据寝室近一半空间的台式机不见了，取而代之的是一台台美观小巧的笔记本电脑，让人眼花缭乱。没有意外，这正是笔记本电脑征服校园的具体表现。如今，没有人会把笔记本电脑归于奢侈品类，其贵族产品的光环已渐渐隐退，使得不少追求时代潮流、提倡数字快感的年轻人为之着迷。与台式机相比，笔记本电脑天生拥有学生这类消费人群所需的种种特性——轻巧、移动、时尚、个性等。同时与其他用户群相比，学生虽然没有稳定独立的经济来源，但他们追新尝鲜的意识却是他人无法比拟的。课堂上，用笔记本电脑代替课本、纸笔已成为校园里的一道时尚风景线。

给我一个拥有笔记本的理由



笔记本电脑正逐渐成为学生们必备的电子产品

在国外，笔记本电脑伴随全程教育已是相当普遍的现象。而在中国，笔记本电脑对于学生群体而言，还只是停留在大学阶段的应用。很多大学生会根据自身需要，选择一台适合自己并有着高性价比的笔记本电脑。究竟是什么原因让笔记本电脑如此备受青睐，又是什么原因使台式机受到冷落呢？

与现在相比，笔者上大学时的住宿环境可谓异常宽松——4个人一间寝室。而如今，一间寝室住上七八个人已不再新鲜，本来就狭小的空间难以容纳更多的台式机。笔记本电脑就不一样了，其小巧的体积不会占用太多桌面空间，实在没地方也可以躺在床上用。相比台式机而言，笔记本电脑尺寸小巧的优势在学生寝室里得到最充分的体现。

移动也是学生使用笔记本电脑的一大特色。网络环境的搭建，网络内容的丰富，让学生有了更多的学习资源，也对电脑的移动性能提出了要求。而且，现在大学里的信息化建设让老师的授课方式发生了很大的变化。老师和学生之间，学生群体之间以电子形式传递学习资料的机会大大增加。很多学生直接用笔记本电脑演示自己的作业，既省却了打印的花费，又能用上很多漂亮的演示效果。这些都使笔记本电脑的移动特性得到了最有效的发挥。



体积小巧的笔记本电脑不会给有限的空间增添麻烦

与很多数码产品一样，笔记本电脑也不仅仅是一个学习工具，在学生看来，它还体现了自己的品位和个性。大学生崇尚时尚，渴望把握潮流风向，同时又是年轻人中的知识分子群体。他们对科技产品自然有一种亲和力，并希望以此体现自己的

品位和个性。此时，笔记本电脑自然就成为彰显个性与品牌的利器。

最后是品质问题。大学生购买台式机大多倾向于DIY，由此引发的故障问题相当普遍。而笔记本电脑则没有DIY一说，清一色的品牌整机无论是稳定性还是售后服务上都比组装台式机更具优势，无疑更适合那些电脑知识不高的同学（尤其是女孩）。

学生笔记本不等于低价


学生笔记本绝非低价笔记本的代名词

一直以来，人们总是习惯性地认为学生笔记本等同于低价笔记本。一来学生没有独立的经济来源，二来学生对笔记本电脑的性能需求局限于学习。然而，事实却一再证明了这些观点并不完全正确。在北京中关村鼎好电子商城，一位笔记本电脑经销商告诉笔者，如今学生的生意比老师的更好做，不是因为学生比老师有钱，而是部分学生容易形成品牌偏好，进而导致冲动性消费；另外，学生大多花费父母的钱，心理压力较小，并且个别人还容易产生攀比的心理。

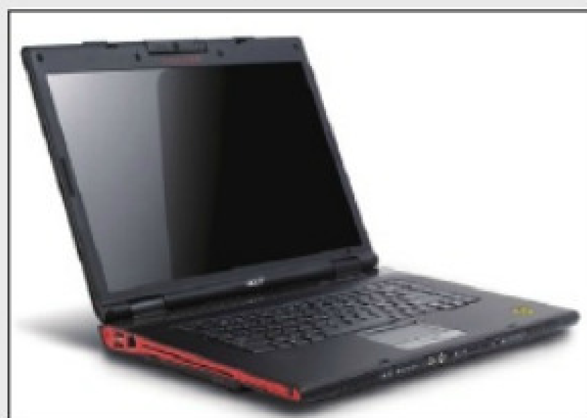
虽然我们并不赞同这类学生的消费心理，但却必须面对学生笔记本并不等同于低价笔记本的现实。大多数学生在选择笔记本电脑时，考虑最多的是价格实惠、性价比高。因此我们不能简单地把低价笔记本电脑与学生笔记本电脑划等号。即便从厂商的定价策略中也能看出，覆盖4999～7999元的产品线非常广泛，几乎每隔800元就有一款型号。实际销量也表明，个性、时尚、实用、高性价比的笔记本电脑更受学生用户的青睐，同时这类产品的售价也大多位于8000元以下。因此，学生用户追求的性价比并不是单纯的低价。纯低价笔记本并未在学生市场上热销就是最有力的证明。

正因为学生笔记本市场有着惊人的挖掘潜力，进而成为众笔记本厂商的“兵家必争之地”，重视程度甚至不亚于商用市场。为了推动这一市场，各厂商采取诸如校园巡展、低价促销、分期付款等多种有利于学生消费者的销售方式。结果很明显，厂商们的竞争促进了学生笔记本市场的发展，日益丰富的产品使得学生在选购时有了足够的挑选余地。最重要的是，竞争促使笔记本的价格日趋平易近人，成为学生买得起、用得起的学习工具。

什么样的笔记本适合我？

没有最好，只有最合适。每每遇到朋友询问买什么样的笔记本电脑时，笔者都会如此回答。每个人都有自己的性格与爱好，每个人对笔记本的实际要求、用处也都不尽相同。自然，每个学生对笔记本电脑的需求也是不一样的。正因为如此，笔记本电脑才会有种类繁多的外观设计和各式各样的侧重点。我们不妨先看看几位同学的要求（见右文）。

A君：我是大一新生。由于学习和娱乐需要，想买台笔记本电脑。我对笔记本电脑的要求是除了听音乐、看电影、上网外，必须能使Photoshop等大型软件流畅运行。


游戏型笔记本电脑产品虽然性能强劲，但大多售价不菲

B君：我上大四，马上就要毕业参加工作了。想买台屏幕大、重量轻、便于携带的笔记本电脑。对性能要求不高，能正常应付日常办公软件即可。

C君：我是一名计算机专业研究生，近期想买台用于编程和玩游戏的笔记本电脑。我不是很看重移动性，但对性能有较高要求。

D君：我是一名女生。希望买台体积小、重量轻、漂亮点的笔记本电脑用于学习，对性能没什么要求。

E君：我是艺术系的学生，经常在外寻找灵感。我想买台续航时间较长的笔记本电脑，以便我能随时随地将灵感记录下来。对性能没有太高要求，但希望屏幕小、重量轻。


苹果MacBook向来是女同学们的梦想

以上是笔者随意摘录学生购机询问中的几条。其实我们在浏览一些IT论坛时经常会看到与之类似的提问，基本囊括了现阶段学生对笔记本电脑的种种要求。归纳后不难发现，A君的要求最为常见，即对笔记本的整体性能、重量、便携性等方面均有一定的要求。B君的要求与A君的有些类似，不过更趋向于工作族，即对便携性的要求比A君高。C君的要求代表了大多数计算机专业同学的整体要求，存在一定的特殊性。编程等计算机科学方面的应用对笔记本电脑的稳定性要求较高，而游戏应用则更加侧重于整体性能。女生大多喜欢外观漂亮、造型别致的东西，因此D君对笔记本电脑的要求也相当具有代表性。E君则是标准“移动派”的代表，对他们而言，笔记本电脑就应该出现在公园、机场甚至山峰、湖畔等环境中；强劲的电池续航能力是他们的最大要求。

综上所述，学生用户群体的不同需求致使产品类型和产品售价有着较大差异，因此没有哪个品牌或是哪款产品能够全面覆盖整个学生笔记本市场。不过在售价方面，我们认为4999～7999元是学生笔记本的理性价格区间，因为这个范围内的产品更符合学生笔记本电脑性价比第一的设计初衷。

学生“购本五项基本原则”

无论需求怎么变，学生及其应用特点离不开学习、娱乐、好动、性价比、校园等关键词。因此以下“五项基本原则”在挑选学生笔记本时显得特别贴切。


铝镁合金材质更适合学生寝室这类“危险”的使用环境

1.机身越坚固越好

学生大多活泼好动，电子产品在学生手中磕磕碰碰自然在所难免。如果刻意追求外观华丽的产品，很可能只有几天的“保鲜期”，没多久便被划得“面目全非”。因此对学生笔记本来说，坚固耐磨的镁铝合金材料是最佳首选，其次是皮实的ABS工程塑料。如果你不是细心爱美的女性用户，尽量不要挑选那些采用镜面、仿钢琴漆材质的产品。

2.电池续航越久越好

学生寝室大多不是24小时供电（周末除外），碰到考试前夕，不少人都要“临时抱佛脚”，因此电池续航时间越久的笔记本电脑自然表现更佳。对学生来说笔记本电脑电池续航时间在3小时以上的产品都可接受。

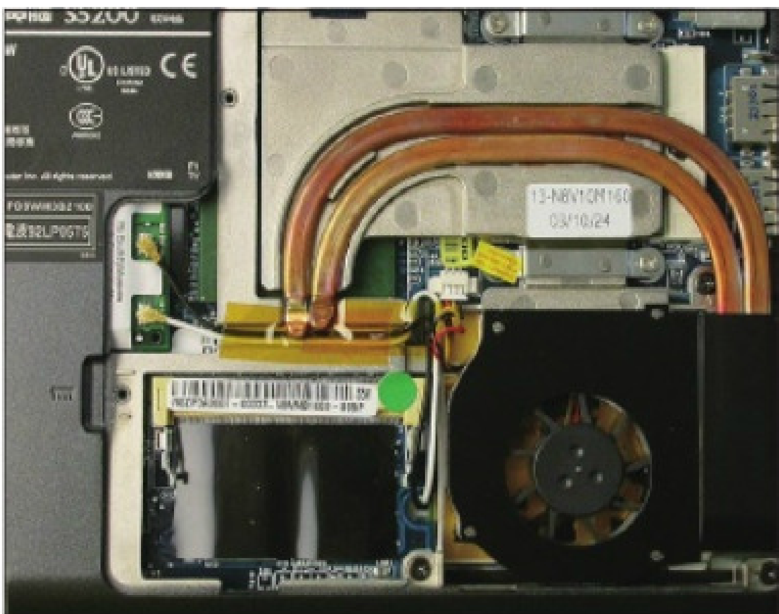

电池，自然是容量越大越好

3.性价比越高越好

虽然现在没有人会质疑学生的购买力，但勤俭节约还是需要的。毕竟学生自身没有经济来源，即便家里再有钱，也是父母辛苦挣来的，花时不能大手大脚。对学生来说，只要所选产品能满足日常需要，且价格适中即可。切莫盲目追求新品与豪华配置，务必量力而行。

4.服务时间越长越好

学生总是充满好奇，笔记本电脑到了手里，难免不被折腾，并且同学之间的“共享”也颇为频繁，故学生笔记本电脑的故障率要高些。如果没有方便持久的售后服务，相信学生用户在中后期奔波于服务站和学校间的频率会更加频繁。


优秀的散热设计能大大降低散热器带来的运转噪声

5.噪声越低越好

前面说过，现在的学生寝室十分拥挤，人一多，矛盾自然也更易发生。如果笔记本电脑的噪声过大，夜深人静时使用，不知你的室友会作何感想。同时，不少笔记本电脑在使用电池供电时会发出“嗞嗞”的高频电流噪声，在安静的环境下极易对人产生干扰。因此对待噪声问题，我们应永无休止地追求越低越好。

赚钱不易——远离学生笔记本选购误区

1.盲目跟风不可取

大学校园中总是会刮起一些潮流之风，惹得大家纷纷效仿，IT产品同样不例外。毕竟在有限的环境空间内，一款产品的好坏总是会被迅速地传遍每一间宿舍。倘若你已确定了自己心仪的目标并准备为之付诸行动时，那就相信自己的选择，不要因他人的不同看法而动摇。上文已经说过，没有最好的，只有最合适的，适合别人的不一定就适合你自己。



不是每个学生都需要商务机强大的安全功能


如果仅仅为了高性能，不如直接购买台式机

2.性能说了算？

热爱游戏的男同学往往会将性能摆在选购第一位，频频以性能高低来衡量一款产品的好坏，这无疑是一种非常片面的想法。要知道笔记本电脑的最大优势在于移动性，正是这种可在多个地点使用的特点，提供了台式机无法比拟的优势。同理，性能的高低仅仅是表现笔记本特性的一面，并不能全盘代表一款产品的整体素质。许多屡获大奖、好评如潮的产品，均不是以性能取胜，而是隐藏在其背后的绝对出众的整体设计、使用舒适度以及附加功能等。

3.购机量力而行

笔者赞同“一分钱一分货”的道理，但是对没有自主经济能力的学生而言，这句话并不太合适。如果经济条件较好，购买笔记本电脑的开销不会给家庭带来

太多经济负担，那么从追求个性和享受的角度上考虑，购买万元以上的产品并非不可取。但具备这类条件的学生毕竟仍属少数，大部分人都来自普通家庭。从另一个角度上看，高价笔记本的实际价值大多体现在安全、售后以及附加功能上，这对仅拿来学习、娱乐的学生用户来说实在多余。试想，如果仅仅是一般用途，Core 2 Duo T7500和Core 2 Duo T7100并没有多大差别。


手笔记本的“水”很深

4.尽量远离二手机

许多对笔记本电脑钟爱有加，但预算不足或不想花太多钱的同学，退而求其次地将二手笔记本电脑纳入了考虑范围。殊不知对学业紧张、精力有限的学生朋友们来说，是一种并不明智的做法。

与新机相比，二手笔记本电脑更加鱼龙混杂。这种与生俱来的特殊产品自其问世起就受到诸多争议，喜之者无不对其抱有极大热情，而厌之者又无不对其恨之入骨。由于二手笔记本电脑的来源、运输、型号和使用年限等因素都会影响到所选机型的品质好坏，因此想在二手市场中获得惊喜，你就必须拥有娴熟的选机技巧和丰富的市场经验，待看准时机时一举拿下。对大多数学习任务繁重，时间精力有限的学生来说，沙里淘金，实属不易。

新学期笔记本电脑推荐

价格区间：3999元～4999元

产品型号：惠普 520（KD074AA#AB2）

参考价格：4900元

配置简介：

HP 520（KD074AA#AB2）采用14.1英寸高亮镜面宽屏设计，分辨率为1280×800，Intel Core 2 Duo T2400处理器（1.83GHz、2MB二级缓存）、Intel GMA950集成显卡以及Intel 3945ABG无线网卡，是一台标准的第三代迅驰平台。标配了一组音频输入/输出接口、VGA接口、DVI接口，然而并没有提供S-Video端子。此外，它还准备了两个USB 2.0接口，没有选配Express Card接口而提供了老式PCMCIA插槽，没有配读卡器。


惠普520

选购理由：

HP 520是一款性价比相当高的产品，目前购买可免费升至1GB内存。其配置也能较好地使Windows XP和其他主流应用程序流畅运行，非常适合普通学生用户。

价格区间：4999元～5999元


联想旭日C430G

产品型号：联想旭日C430G UX

参考价格：5099元

配置简介：

联想旭日C430G UX是一款具备双核处理器和独立显卡的产品。它采用14.1英寸XGA液晶屏，配备了Intel Pentium Dual Core T2330处理器（1.6GHz主频、1MB二级缓存、533MHz前端总线）、Intel PM965芯片组、1GB DDR2内存、120GB硬盘、COMBO光驱和GeForce 8400MG独立显卡；机身尺寸为313mm×261mm×33mm，重量为2.35kg；提供了4个USB 2.0接口、1组音频输入/输出、电话线、网线、VGA接口和1个Express Card插槽；网络方面，内置10/100Mb以太网卡和56kbps调制解调器，并配备了802.11b/g无线网卡；续航方面，利用6芯锂电池供电，续航时间可达2.5小时左右。

选购理由：

目前，联想旭日C430G的经销商报价为5099元，非常便宜。对于大学生来说，这款笔记本使用的是14.1英寸普通屏，而不是宽屏，不太常见。如果你喜欢普通屏的长宽比例（4：3），不妨考虑一下这款产品。与其他产品比较，其配置和价格都非常出色，特别适合大学生们使用。如果你想购买一款既适用于工作和学习，又便于玩游戏和娱乐的笔记本，这款产品非常合适。


Acer Aspire 4710G

产品型号：Acer Aspire 4710G

参考价格：4999元

配置简介：

在配置方面，Acer Aspire 4710G采用Intel Core 2 Duo T5500处理器，搭载Intel 945PM主板芯片组，系统总线频率为667MHz，有着不错的运算处理能力。不过，这款产品仅标配了512MB DDR2内存，建议升级为1GB；而14.1英寸宽屏、120GB硬盘和内置COMBO光驱，可以满足用户日常存储需求。另外，128MB独立显存的ATI Mobility RADEON HD2300独立显卡也是其较大的亮点。

选购理由：

Acer Aspire 4710G的性能可以满足大部分学生用户的需求。它采用了酷睿2双核处理器和Mobility RADEON HD2300独立显卡，不仅具备一定的游戏能力，在多媒体视频播放方面也有优势。同时其外观设计也相当不错，采用了圆润的流线型设计，整体感十分饱满。美中不足的是机身重量达2.68kg，比较重。

价格区间：5999元～6999元

产品型号：富士通Lifebook S7111

参考价格：6999元

配置简介：

富士通S7111采用了14.1英寸XGA炫丽屏设计，配备了Intel Pentium Dual Core T2130双核处理器（1.86GHz主频、1MB二级缓存、533MHz前端总线）、Intel 945GM芯片组、512MB DDR2内存、80GB硬盘和DVD刻录光驱，还提供了802.11a/b/g无线网卡和Windows Vista Home Basic操作系统。接口方面，提供了3个USB 2.0、VGA、电话线、网线、IEEE 1394、S Video输出口、1组HDA输入/输出、电源适配器接口、扩展坞、TypeⅡPCMCIA卡插槽，1个多功能读卡器。网络方面，内置10/100/1000Mb以太网卡和56kbps调制解调器。其标配的6芯5200mAh锂离子电池，可让整机连续工作4.5小时。


富士通Lifebook S7111

选购理由：

这款产品的机身尺寸为306mm×248mm×33.5mm，重量仅1.8kg，比许多13.3英寸、甚至12.1英寸的产品还要轻巧，适合对移动性有较高要求的学生用户。从整体上看，这款产品在品牌价值、设计理念、产品质量、细节处理等方面都表现得非常均衡。同时，其外壳还采用了铝镁合金材料，令机身更加坚固。另外其键盘经过了蜡质处理，不易磨损，因而能很好地适应校园中复杂的使用环境。总体来看，这是一款非常适合女生的产品。

产品型号：新蓝SALO S5050

参考价格：6999元

配置简介：

在配置方面，新蓝S5050采用了Intel Core 2 Duo T5250处理器，搭配Intel PM965芯片组和NVIDIA GeForce Go 8600GS高性能独立显卡，在同档产品中性能优势明显；15.4英寸WXGA高亮宽屏也更利于视频欣赏。而2GB DDR2内存、160GB硬盘、DVD Super Multi刻录机、Intel 3945a/b/g无线网卡的搭配使其性价比进一步提升。在接口方面，具有1个PC Port接口、1个VGA显示输出接口、1

验机三部曲

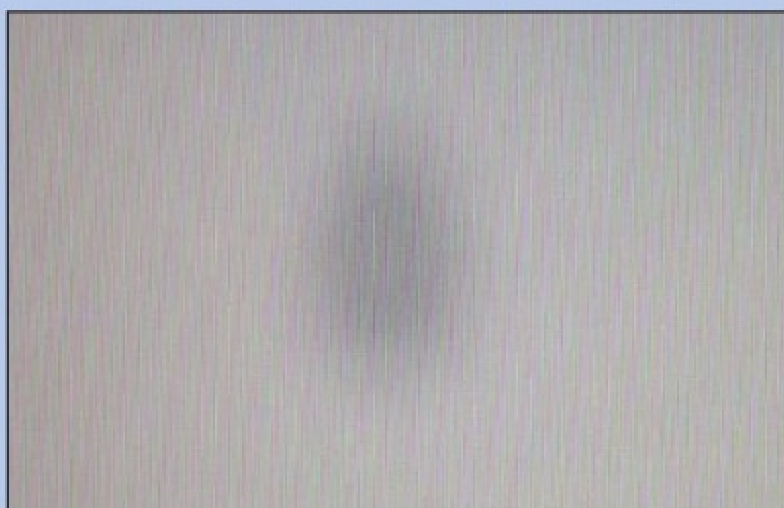
新产品的验机，同学们大可不必像检验二手笔记本电脑那样仔细“盘查”整机的每一个细节，如确认CPU主频是否相符、硬盘容量是否匹配等。一般的商家也绝不会使用这些技术难度较大、有损自身信誉且极易被用户发现的作弊手段（目前1GB内存仅售100多元，商家即便“调包”也无非是想当原装内存卖，其中的利润也不过一二百元）。随着软件技术的发展，一款小巧强大的“Everest”即可检验出笔记本电脑中几乎所有的硬件设备。为此大家在付款前，只需简单按照以下次序注意查看即可，其实并不难。

1.包装必须“原封不动”

新笔记本电脑在上市销售时都有一个完整的出厂状态，以证明该机未被使用过或未被开封过。一般情况下，厂商会以其品牌标识的透明胶带或易碎不干胶对产品的外包装和内包装进行“封锁”。所谓的外包装即指笔记本的包装箱，例如富士通就会用印有“Fujitsu” Logo的透明胶带贴封包装箱的开口处，一旦包装箱被开启，撕过的透明胶带就会在箱上留下痕迹；而内包装主要是包裹笔记本的静电袋(也有普通塑料袋)，上面通常以黏性较强的“易碎贴”粘合。通过观察包装的完整性，我们就能很容易地看出该笔记本电脑是否曾被拿出过。如果没有，自然不会出现“短斤少两”“偷梁换柱”“以次充好”等问题。

2.“点”问题提前说好

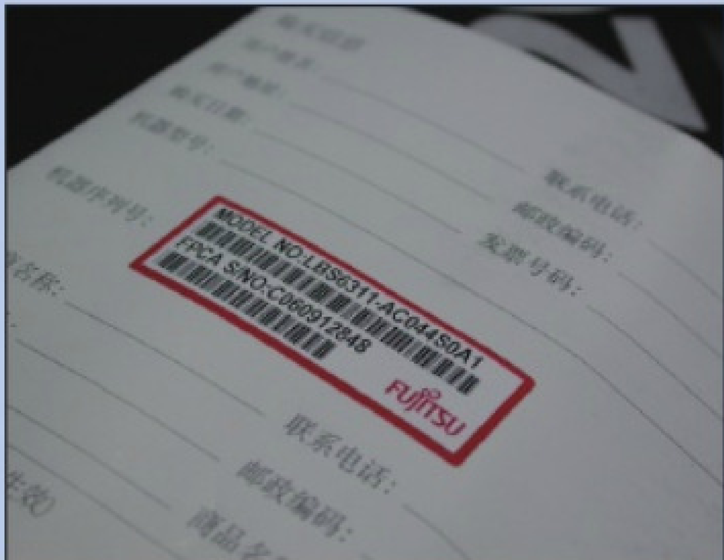
“点”问题是所有LCD


液晶屏的“点”问题要提前商定

所不可避免的，但并不是所有“点”都无法接受。例如暗点和死点在一般情况下就很难被察觉，而醒目的亮点就较为烦人了。为此在开箱验机、付款前，你可以与经销商提前谈好“保点”问题，即只要发现亮点就得换。毕竟现在笔记本市场的竞争日益激烈，大多数经销商都愿意以“保点”的形式来稳住客户。就笔记本电脑而言，有亮点的产品目前也是少之又少。

3.保修单据不可少

厂商都会不定期地开展一些促销活动，有的是降价，有的则是送礼物。购买前，同学们应该适当地留意厂商促销动态，以免错失良“机”。另外在付款前，你也可以让经销商送些小礼品，如笔记本电脑包、笔记本鼠标等。只要你没往死里砍价，经销商大多不会拒绝。最后别忘了让经销商给予保修证明，如发票、收据等，上面应当有经销商的公章。如果你与经销商还有什么其他协定，也应当以书面形式列出。


保修单上的信息非常重要


新蓝SALO S5050

个七合一读卡器、一个IEEE 1394接口、1个S-Video输出和4个USB 2.0，完全满足用户在数码体验上的需求。

选购理由：
双核处理器和高性能独立显卡以及大容量内存使新蓝SALO S5050具有较高的性价比，是其吸引对性能有较高要求的学生用户的亮点。而在外观方面，采用的时尚黑色调设计也相当有吸引力；内置的200万像素摄像头也大大增强了应用性。

价格区间：6999元～7999元

产品型号：TCL T45
参考价格：6998元
配置简介：
TCL T45采用了Intel Core 2 Duo T7100处理器和Intel GM965芯片组，是标准的迅驰4平台，并采用14.1英寸宽屏。存储方面则是标准的1GB内存和160GB硬盘，如果要安装Windows Vista最好升级到2GB。对学生来说，TCL T45的DVD刻录、130万像素摄像头都是常用配置。在装配电池的情况下，重量约为2.45kg，并预装Windows Vista Home Premium操作系统。


TCL T45

选购理由：
TCL T45在顶盖及掌托处均采用了全新的金属拉丝工艺，全面提高了整机的品质；简约的色彩搭配使其对校园里的时尚消费者很有吸引力。此外，屏幕在色彩饱和度和还原度方面也非常出色。

产品型号：东芝Satellite M208
参考价格：7999元
配置简介：
东芝M208采用14.1英寸WXGA宽屏幕设计，机体重量为2.38kg。配备了Intel Core 2 Duo T7100处理器（1.8GHz主频、2MB二级缓存、800MHz前端总线）、Intel GM965芯片组、1GB DDR2内存、160GB硬盘和DVD刻录光驱。提供了4个USB 2.0接口、1个IEEE 1394接口、1个TV Out接口、1个麦克风接口、1个耳机接口、1个电源插口、1个Type II PCMCIA插槽、1个六合一读卡器。网络方面则内置了千兆以太网卡和56kbps调制解调器，并配备了802.11a/b/g无线网卡。续航方面，采用6芯锂电池供电，续航时间可达2.5小时。


东芝M208

选购理由：
这款东芝M208的卖点不少，机盖采用玛瑙蓝星光漆面设计，光泽度非常好。采用“CSV（Clear Super View）超显亮”技术，在色彩还原方面表现较好。另外，还采用了先进的屏幕双涂层技术，可以有效解决内光散射和外光反射的问题，不论光线条件如何，都能提供最佳的视觉效果。造型美观是这款产品的最大特色，相信能获得不少女同学的喜爱。

购机后三部曲

1.硬件升级有学问

如今，给新机升级的情况已十分普遍。迫于成本压力和产品定位，绝大多数笔记本厂商都不会给中、低端笔记本电脑配置大容量内存和高转速硬盘，这明显不符合Windows Vista时代的硬件需求。

目前，标配512MB内存和60GB以下硬盘的笔记本电脑已十分少见，大多数产品都是1GB+80GB的配置。然而，这样的配置应付主流操作系统和应用软件来说显得力不从心。就拿Windows Vista来说，1GB内存简直慢如蜗牛，稍懂电脑知识的朋友都知道内存对整机性能的影响。为此，内存的升级可谓势在必行。至于硬盘，目前大多数学生笔记本都配备了5400r/min规格，仅有很少一部分产品配备4200r/min的。如果内存跟得上，5400r/min其实也够用了，不必刻意更换。但对那些喜欢玩游戏，或是用于3D制作的学生来说，7200r/min规格的产品无疑更加完美。毕竟更高的转速意味着更快的系统响应速度。

早几年，给笔记本电脑升级内存、硬盘是十分奢侈的。那时候笔记本电脑售价昂贵，其配件价格也相应不菲。而如今，1GB DDR 667笔记本内存与台式机内存一样，不足200元即可拿下；主流笔记本硬盘只要五六百元，即便是7200r/min的高端产品也大多不超过千元。较低的升级费用，使学生笔记本的升级并不困难，并成为一个很有必要的购机步骤。



高端笔记本硬盘如今也很便宜



单条2GB笔记本内存也不稀奇

小知识：笔记本内存升级注意事项

1.对于那些内存插槽位于键盘下方或机器内部的机型来说，升级时必然要涉及到拆机问题。这就要求用户要有一定的拆机经验和动手能力。为此在升级前一定要先到厂商的网站上下载硬件维护手册并详细阅读，把拆卸的次序及方法搞清楚，以免出错。

2.鉴于稳定和兼容等因素方面的考虑，升级时应尽量避免不同类型混插的情况（例如将DDR2 533与DDR2 667搭配使用）。在条件允许的情况下，尽量选择与原配内存同品牌同型号的产品。

3.对使用了非标准Micro DIMM内存的超便携机型升级内存，除了要面对货源稀少、价格昂贵等负面因素外，还要考虑到兼容和适用性等问题。这是由于各厂商之间规范标准不同所造成的，建议在选购时一定要先弄清楚好自己的机型所适用内存规格及型号。

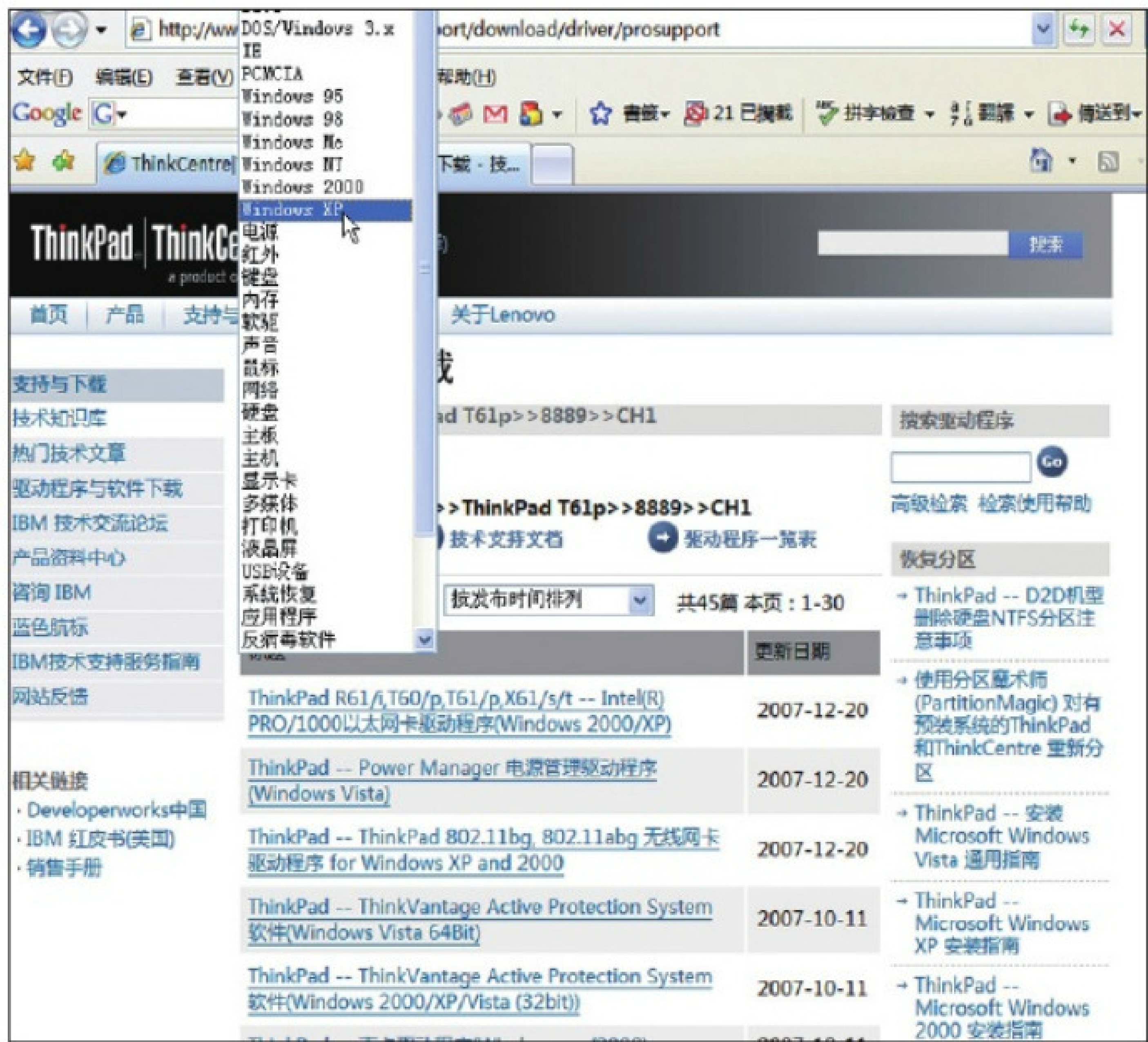

各种专为笔记本电脑量身定做的外设产品层出不穷

至于有特殊需求的同学，不妨采用具体问题具体解决的办法。例如喜欢用笔记本电脑看影碟的同学，可以单独购买台式机光驱和5.25英寸光驱盒，仅花费300多元即可保护好娇嫩的笔记本光驱；而对游戏情有独钟的同学，不妨购买一款好点的“键鼠”套装。如今各种专为笔记本电脑设计的硬件外设数不胜数，只要是品牌产品，尽可放心挑选。

2.解决软件中的升级问题

目前，Windows Vista已是大多数笔记本电脑的预装操作系统。但相信不少同学跟笔者一样钟情于成熟、稳定的Windows XP平台，怎么办？自然是重装。

然而，现在的笔记本电脑在更换操作系统时会遇到不少麻烦。许多笔记本电脑厂商不仅没有提供Windows XP驱动光盘，有的甚至在官方主页上也没有Windows XP驱动可供下载，这无疑给学生朋友们带来了不便。



知名品牌大多提供了Windows XP驱动下载



可通过查询硬件OEM厂商的办法来获取驱动程序

鉴于笔记本电脑的特殊性，其需要安装的驱动程序可能多达数十个，因此我们无法沿用台式机的处理办法，使用公版驱动程序代替（事实上，笔记本电脑可使用的公版驱动程序十分有限，大多仅限于芯片组驱动、显卡驱动、无线网卡驱动等几项）。如果你是Windows XP的坚定支持者，不妨在购机前先仔细考察所选机型是否提供了Windows XP驱动程序，以免买到“Windows Vista专用机”。倘若你已经购买了预装Windows Vista且怎么也找不到Windows XP驱动的机型，不妨试着从主机各大硬件的OEM厂商入手，去OEM厂商的官方网站寻找是否有Windows XP驱动（以网卡为例，目前为笔记本电脑OEM网卡芯片提供驱动的厂商只有Marvell Yukon、Intel、Broadcom等少数几家。通过网卡芯片的型号去OEM厂商网站查询，往往能找到相应的XP驱动）。

另外，如今笔记本电脑已全面标配SATA笔记本硬盘。这样在安装操作系统时，需要进入BIOS中，将SATA工作方式改为兼容模式，否则会在Windows XP的安装过程中出现“无法找到硬盘”的问题。当然，有些品牌的笔记本电脑为了压缩成本，简化了BIOS功能设置，你可能无法在BIOS找到修改SATA工作模式的选项。这时你就需要用一张带有最新SATA驱动的Windows XP安装光盘了。

3.好“本”在于“养”

OK，在挑选、购买、升级后，似乎可以放手随心所欲使用了。在此，笔者还想提醒大家的是，笔记本电脑其实与汽车一样需要“保养”，这样它才能跑得更欢，才能更好地为你服务。首先，这么一大笔购机、升级费用都花了，你应该不会吝啬再多买块液晶屏专用布吧？千万别随便用餐巾纸沾水解决，不然时间一长你会发现液晶屏上全是一道道细小的划痕。其次，笔记本电脑不是专用游戏机，那些特占系统资源的大型3D游戏最好别一整天地跑。长时间高负荷的运转不利于笔记本电脑的散热，而高温往往是电子元器件的头号杀手。最后，别忘了定期整理自己的数据。删除没用的文件和应用程序，并时不时地启动一下磁盘碎片整理程序。如此一来，你心爱的“本本”不仅能“永葆青春”，而且使用时还更加得心应手、游刃有余。上述经验，是笔者使用笔记本的一点心得。



勿忘为爱机买个好包



双肩包背负较轻松适合长途旅行



内胆包一般色彩艳丽，使用灵活方便

市场与动态



IT卖场在经过春节后短暂的调整，近期再度进入销售旺季，各种采用新技术的产品集中上市。市场上出现了大量性价比很高的产品，让我们一起看看最近的总体情况。

笔记本电脑

笔记本市场在最近一段时间表现火爆。由于价格持续走低，不少对电脑性能要求不高的用户都考虑购买便于携带的笔记本了。3999元、4999元的低价笔记本市场最近也较热闹，产品较为丰富。目前4999元已经能买到带有独立显卡的笔记本了，如Acer Aspire 4710G（4A0508Ci）。联想向市场推出了新的产品系列IdeaPad，形成了ThinkPad、IdeaPad商用和家用两条高端产品线。虽然价格不菲，不过在同类产品中性价比较高。


联想 IdeaPadY710

手机

手机市场这段时间比较平淡，仍然以降价为主。诺基亚N76的行货大幅度降价，2699元的价格甚至比水货还要低；而其后续产品在很好地处理完掉漆问题后，也让人更放心。超薄的5310是一款性价比不错的机型，适合年轻人使用。摩托罗拉的V8以及Q8依然是其明星产品，最近都有200多元的降价。索尼爱立信的W908C以及K858C，一款主打音乐播放，一款则是高端拍照机型，受到消费者的关注。

个人音频播放器

目前市场上比较受欢迎的还是魅族、蓝魔、纽曼、苹果、三星等品牌的产品。苹果的产品最近一段时间价格变化不大，甚至有些热门机型还出现了上涨的现象，如iPod shuffle3 1GB容量的价格为630元。非常受欢迎的IRIVER Mplayer推出了限量红色的，虽然价格比普通版高100元，但销售势头依旧良好。

数码相机

数码相机方面最近处于降价阶段，现在商家把去年秋季上市的多款产品进行降价以刺激市场。索尼的大部分机型以随机带大容量存储卡的促销为主，其他品牌表现比较一般，除了零星的降价之外没有出现较大规模的降价。看来目前这个电脑销售旺季对数码相机影响不大，各厂家都在筹备春季新品的发布与销售，建议消费者不妨观望一段时间。



索尼 T200

中关村消费类产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
手机	诺基亚	N73/N95/5700/N72/N81/N82/6120c/N76/6300/5300/5310/6500c/6500s/7500/8600	2580/5080/2290/1990/3320/4190/1580/2699/1500/1299/1999/2180/2990/1520/4780
	MOTO	V8(2GB)/E6/K1/V8/E2/Q8/A1200/K2/Z1	3120/1999/1466/2750/1199/2870/1899/1999/1550
	三星	U608/G608/D908/i718/E258/U308/E898/J608/J618/i408/W579/E908/E958	2390/3280/2050/3080/1150/2890/1530/1350/1799/2480/4980/1830/2650
	索尼爱立信	W908C/W958C/S500C/P1c/M608C/W810C/W580C/W610C/W830C/W888C/K550C/K790C/K818C/K858C/T658C	3050/2100/2080/4300/1930/1580/2350/1880/1950/2620/1499/2000/2450/3960/3680
	多普达	S1/S1精英版/D600/P800/C730/C858/E806C/D802/D805/710+/P860/C750	3580/3999/2500/4380/2399/4199/4980/3299/3199/1499/6499/3099
笔记本电脑	联想	deaPadY510AT5450W52048160PVPW3br(黑)-CN)/F31 (AT2330/2G/160G/DVD)/ 旭日C466(MT2330)	9499/7600/5000
	惠普Compaq	Presario v3743 / dv2743 / V3742TU	5600/8400/7299
	戴尔	INSPIRON 1420 (T5570 1G 80G 独显)/ DELL Vostro 1200 (T7250 1G 120G)/LATITUDE D630(T7250/1G/120G/DVD)	5799/6400/6600
	Acer	Acer Aspire 4710G(4A0508Ci)/ Acer Aspire 4520G(6A0508Mi)/Acer Aspire 4310(400512C)	4999/4998/3900
	华硕	X50Q53CR-DR/ A8H22JR-SL/F8H725SR-SL	3999/5900/8600
	索尼	VGN-CR23/ VGN-FZ25/ VGN-SZ66	8500/8500/13 200
数码相机	索尼	T200/T2/H3/H9/W55/W80/H7/W200/S700/ α 700/ α 200	2420/2450/2080/2780/1400/1500/2350/2160/960/8450(单机)/5500（双头套机）
	佳能	IXUS 860 IS/EOS 400D/IXUS 70/EOS 40D/A720 IS/IXUS 75/S5 IS/IXUS 950 IS/G9/IXUS 960 IS/A650 IS/A570 IS	2520/4100(单机)/1520/7900(单机)/1700/1780/2870/2340/3650/2690/2510/1350
	尼康	D80/D40x/P5100/S510/S51/D40/S200/D200/P50/D300/D3/S700	6000(单机)/4650(套机)/2450/1700/1550/3650(套机)/1200/9800(单机)/1850/12400(单机)/38000(单机)/2450
	松下	FZ18GK/FX100GK/FX30GK/LX2GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/TZ2GK/FX12GK/LS75GK/FZ8GK/FX50GK	3200/2650/1850/3300/2650/1950/2250/1850/1630/1500/2350/2380
	富士	S9600/S8000fd/S5800/Z10fd/F50 fd/Z5fd/F480/F40 fd/A900/Z100fd	3400/2550/1830/1050/2020/1080/1250/1480/950/1730
	理光	R7/GX100/R6/R5/GRDIGITAL/GR DIGITAL II/R4	2080/3400/1850/1450/3360/4100/1400
	奥林巴斯	FE-280/SP-560/E-510/E-410/E-3/FE-290/SP-550/ μ -820/ μ -830/FE-320/FE-340	1300/2950/4600(套机)/4300(套机)/11 900(送手柄4GB卡)/1500/2800/1700/2140/1300/1480
	卡西欧	EX-Z75/EX-V7/EX-Z1050/EX-S880/EX-Z1200	1060/1380/1520/1550/2600
个人音频播放器	苹果iPod	nano 3 4GB/8GB/ classic 80GB/160GB/ touch 8GB/16GB/ shuffle3 1GB	1200/1600/2000/2790/2390/3300/630
	IRIVER	Mplayer T60 1GB/2GB/4GB/clix 2GB/4GB	580（限量红680）469/569/749/1350/1599
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	1099/1299/1699/1599/1799/2099
	三星	U3 1GB/2GB/ T10 2GB/4GB/P2 2GB/4GB	460/590/880/1150/1280/1580
	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	350/399/550/799/499/599/799

内存

DDR2内存已经没有多大降价空间，目前主流1GB容量的DDR2 667内存价格在140元左右，2GB容量的DDR2 667在300元以内。DDR3内存已经出现在市场上，不过价格很高。按照以往的经验，目前还不是购买DDR3内存的时机。

硬盘

最近160GB、250GB、320GB容量的硬盘，还是消费者选购的主流。160GB硬盘最低价格在350元左右，250GB的主流价格在450元左右，320GB的在600元左右。值得关注的是，目前市场上有16MB缓存的单碟250GB和320GB的SATA硬盘上市，价格比原来的产品高出20～30元，但性能提升很大，消费者应优先考虑这类产品。

主板

低价的整合型主板一直是学生用户的首选，影驰一款采用MCP68芯片组的主板以299元的超低价格出现在市场上，值得关注。而499元的G31、MCP73等芯片组的主板，也是入门级用户的好选择。对于主流玩家来说，P35、790X的芯片组主板都是非常值得购买的，如七彩虹C.A79 X5（699元）、技嘉GA-P35-S3L（799元）都是非常有特色的产品。

显卡

就最近市场来看，目前性价比非常高的产品是正在清仓的GeForce 8600GT，8600GT 256MB DDR3的价格普遍在599元。而入门级用户首选的产品则是AMD的HD 2400Pro 256MB DDR3显卡，价格一般在399元上下。对比之下，曾在中低端市场非常热门的GeForce 7300GT、8500GT则显得性价比不高。千元以上显卡中性价比较高的是HD 3850、GeForce 8800GS，主流产品的价格在1400元和1200元左右。



镭姬杀手HD 2600Pro极限版

显示器

目前液晶显示器的出货量占到市场的大半，而且价格底线一再被打破。长城19英寸宽屏液晶M97价格降至1399元就非常有代表性，这个价格以前一直是17英寸液晶显示器的市场。24英寸液晶显示器从春节前开始就非常吸引用户，是组建廉价高清影院的首选产品。目前主流价格在3000元以上，如飞利浦的240BW8的市场价是3599元。22英寸的液晶显示器价格起伏较大，目前价格在1900到2500元之间。



长城M97

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	产品	价格
处理器	Intel	赛扬420散/赛扬双核E1200盒/E2140散/盒/E2160散/盒/E2180散/盒/E4400散/盒/E6400散/盒/Q6600散/盒/QX9650盒	230/420/ 445/485/ 455/495/ 495/570/770/850/ 1150/1310/ 1820/2030/9500
	AMD	闪龙3400+散/3500+散/Athlon64 X2 3800+散/A64 X2 3600+散/65nm/4000+散/盒 65nm/4400+散/盒 65nm/5000+黑盒/6400+盒/黑盒	225/250/350/280/410/440/480/ 510/700/1480/1550/1450
内存	现代	DDR2 667 512MB/1GB	70/120
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB	150/300/180
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	140/300/170/330
	威刚	万紫千红 DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/红色威龙1GB/2GB/DDR2 800 1GB	140/280/170/ 165/370/190
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 160GB（SATA散）/160GB（盒）/250GB（SATA 8MB缓存/散）/250GB（SATA 8MB缓存/盒）/320GB（SATA 16MB缓存/盒）	380/390/460/ 480/690
	西部数据	1600JB/3200JB/1600JS/ 250GB YS/3200KS	420/660/375/470/590
	日立	盒装三年保 SATA 160GB/250GB/750GB/1TB	350/465/1380/2080
	日立	笔记本 SATA 120GB（5400r/min）/ 160GB（5400r/min）	450/550
	三星	笔记本 IDE 5400转 60GB/80GB/120GB	370/445/555
主板	华硕	M2N/M2A-VM/P5B SE/P5K/P5K SE/P5GC-MX	640/580/840/1290/990/560
	MSI	P35 Neo3/ K9A3 CF/G31M/ P6NGM/ P31 Neo	899/899/630/690/680
	技嘉	技嘉 MA790FX-DS5（rev. 1.0）/ 73UM-S2H（rev. 1.0）/ M68SM-S2（rev 1.0）/ 945GCM-S2(rev 2.1)	1950/750/590/600
	富士康	G31MX-K/ P35A/ M7PMX-K/ Mars/ A6VMX	499/845/599/1550/468
	七彩虹	C.P35 X5 Ver2.0/ C.N73U X7 Ver2.0/ C.P35 X3 Ver2.0/ C.945GC 智能网吧版 Ver2.2	690/650/590/399
	影驰	御林军nForce 650i ULTRA/ U7150/ PV7100/ AN68M2	499/690/599/299
	昂达	N73PV/ N68PV/魔剑P35/ A78GT/ A770S	499/499/795/590/599
	升技	IP35-E/ I-N73HD/ I-45D/ LG-95C/ AN52S	760/790/499/395/570
	捷波	悍马HA03-GT/行天P6N6G-MX/ Odin P6A8G/悍马HA01-GT3/悍马HA02	649/499/799/690/690
	Intel	DG33FB/ DG31PR/ DP35DP	900/850/1030/
	ECS精英	A770M-A (V1.0)/ GeForce7050M-M(V1.0A)/ G31T-M(V1.0)/ P35T-A（V1.0）	699/450/585/840
显卡	蓝宝石	HD3850静音版(512M)/ HD2600XT DDR4至尊版II代(256MB)/ HD3870 512MB GDDR4标准版(512MB)	1490/790/1790
	七彩虹	逸彩8800GT-GD3 CF黄金版 D10(512MB)/ 逸彩8600GT-GD2 CF黄金版 H25(512MB)	1800/770
	迪兰恒进	镭姬杀手HD2400Pro豪华版/镭姬杀手X1650Pro蝙蝠侠(256MB)/ 镭姬杀手HD 2600Pro极限版	399/459/588
	华硕	EN8500GT SILENT/HTD(512MB)/ EAH2400Pro/ HTP(256MB)/ EN8600GTS/HTDP(256MB)	890/560/1390
	XFX讯景	GF8600GT/512M/128b(PV-T84J-YDF)/ GF7300GT/ 128MB DDR3/128b(PV-T73E-NAP)	1199/799
	丽台	PX7300 GS TDH(256MB)/ PX8600 GT TDH(256MB)	530/990
显示器	三星	226BW/ 940BW/ 244T/ 206BW/ 930BA	2350/1750/8200/1990/1050
	LG	L194WT/ L226WTQ/ L225WT/ L222WT/ L194WS	1699/2499/2380/2299/1599
	明基	FP202W/G700WA/E2200W/E900WA/E700	1699/1599/2499/1690/1799
	AOC	199P/912Sw/ 210V/ 2116S/ 177P+	2020/1480/1990/1980/1490
	Acer	X193 Wb/ X223Wbd/ AL1716Fb/ AL1916WAsd	1590/2010/1460/1599
	优派	VX2255wmb/ VX2255wmh/ VA1926w/ VA1916w	2750/2580/1660/1620
	长城	V247/L223/Z96/M97/M227	2990/2090/1490/1399/1799

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年2月26日。

处理器

处理器方面，多核心的概念已经深入人心，目前赛扬双核也已在市场上出现。无论性能有多大提升，现在双核处理器的价格已经很低，是最近购买的主流。年前匆忙上阵的双核赛扬E1200盒装最新报价420元，迫近400元大关。AMD处理器最近降价幅度较大，双核3600+（散）和双核3800+（散）目前最新报价仅分别为280元和345元，对于入门级双核用户来说堪称绝佳的选择；双核4000+、双核4200+和黑盒5000+也分别有不同程度的下跌，值得考虑。Intel方面虽然降价幅度不大，但也是稳中有降。E2140（散）和E2160（散）最新报价分别为445元和455元，无疑主频更高的E2160更值得入门级双核用户考虑，千元级的产品E4500和E6550也是值得中端用户考虑的产品。

应用心得

编者按：停电的危害不用我说大家也都清楚吧，电力资源也不是取之不尽的。所以，为了国家，也为了我们自己，还是应该尽量节约用电。推荐大家看看本期的《省省看，从省电开始》一文，省电，从我们开始，从现在开始。

本期推荐文章

搞定怪异的Runtime Error

■辽宁 QS

人尚且有个大病小灾的，更何况由难以数计个文件组成的Windows，出点问题是再正常不过的事情。对于常见的一些故障现象，按图索骥基本上都可排除，但对于怪异的Runtime Error情况就不同了，查找原因和排除故障往往并非一帆风顺。今天我们就来深入分析一下其故障的成因及其排除方法。

一、深入剖析Runtime Error故障

知己知彼，方能百战不殆！因此，要想战胜Runtime Error，首先让我们来深入了解和分析一下Runtime Error。

1.什么是Runtime Error?

首先，从字面上来理解，Runtime是运行时的意思，Runtime Error就是运行时错误，即运行期间出现的差错。运行时错误是程序运行期间发生的错误，不同于编译期间发生的差错。它可能是程序中自身出现了问题引起的，也可能程序并无错误，而是因其他外因引起的。例如磁盘空间不足，内存不够引起。运行时错误不同于系统的崩溃或瘫痪，一般不影响操作系统的正常运行。

2.引起Runtime Error故障的原因

系统之所以会出现Runtime Error，多半是由于如下原因引起的。一是程序自身相关文件被破坏；二是Windows动态链接库遭破坏或者相关注册条目丢失；三是内存溢出或者磁盘空间不够等；四是系统垃圾文件、IE临时文件过多；五是病毒破坏，特别是病毒插入技术。

3.排除Runtime Error故障策略

遇到Runtime Error故障后，通常按如下步骤即可排除。一是重新启动计算机，看故障能否消失。如果故障现象不再出现，那么则可能是此前计算机运行时间过长、开启程序过多、内存占用过大引起的，此时故障已自消除。二是如果重启后故障现象依然存在，那么着手清理一下系统垃圾和IE临时文件、Cookies，看故障现象是否消失。另外，还可以检查一下系统盘剩余空间是否太低。如果剩余空间太低，则应删除一些无用的文件，以释放磁盘空间。三是对与Runtime Error相关程序重要的动态链接库文件进行注册，或通过卸载重新安装程序的方法排除故障。四是升级病毒库进行彻底的病毒查杀。

二、Runtime Error排故实战演练

对于任何故障的排除都无捷径可走，要多动手多动脑，要敢于动手，在实战中提高自己的排故水平和能力。下面来看看几种典型Runtime Error故障的排除。

故障1.Maxthon浏览器出现Runtime Error

故障现象：

一台安装有Windows XP+Maxthon浏览器的电脑，拨号上网后QQ、MSN均运行正常。但当打开Maxthon浏览器欲浏览信息时，出现“Microsoft Visual C++ Runtime Library Runtime Error！”错误（**如图1**）。怀疑是Maxthon自身出现了问题，卸载并重装Maxthon后故障依旧。



故障排除：

因为尝试过卸载然后重装Maxthon的方法，所以可以肯定不是应用程序自身的原因。遇到这种情况，多半是动态链接库在注册表中的注册条目失效引起的。依次在“运行”对话框中对如下动态链接库进行注册后故障排除。

regsvr32 Mshtml.dll
regsvr32 Browseui.dll
regsvr32 urlmon.dll

故障2.QQ出现Runtime Error

故障现象：

登录QQ时，总是弹出提示“runtime error 204 at ********”对话框，重装QQ依然无法排除。

故障排除：

出现该故障的原因是由于病毒引起的。中毒后每个盘符下都有autorun.inf、rising.exe这两个文件，还时不时弹出Runtime error 204 at 0040249c这样的错误窗口，后面的内存地址随机变化。同时该病毒还会从多个网站下载病毒并自动安装，把系统时间更改为1970/2085……年，从而导致杀毒软件过期，无法使用；修改注册表篡改IE设置，大量安装病毒插件、流氓软件。遇到这种情况，可以按如下步骤进行病毒查杀和故障排除。

第1步：断开网络链接，然后在“运行”中键入“MSCONFIG”，回车后打开系统实用程序配置窗口。单击“启动”选项卡，将除了“ctfmon”选项之外的其他启动项全部禁止。接下来，切换到“服务”选

项卡，查找有无不明的如acpidisk、dwptnw64、hofc、Mercha2、Navoct、zihstg65、ebhjheae这样的服务，如有则一律禁止停用。

小提示：我们可以选中"隐藏所有Microsoft服务"，将正常的系统服务隐藏起来，以方便自己的查找。

第2步：从其他计算机中下载Syscheck（下载地址为http://www.mydown.com/soft/network/netguard/103/423603.shtml），下载解压后用U盘拷贝到故障机。启动Syscheck，在"进程管理"标签下，红色的代表应用程序进程，其中可能有病毒进程。仔细检查，将不明进程中止掉（**如图2**）。单击"服务管理"选项卡，显示出当前系统中所



有安装的应用服务后，选择"仅显示非微软"选项，便可隐藏所有系统服务。而此时编辑区以红色显示的服务名称，就是安装在系统内的第三方服务程序。通过右键菜单可以查看服务对应的文件信息，从而能准确判断出它是否为木马服务。如果发现其服务确实是木马，可右键单击该服务，选择"禁用服务"选项，便可立即终止其木马运行。

第3步：打开资源管理器，进入到"C:\windows\sysyem32；C:\windows；C:\Documents and Settings\Administrator\Local Settings"这3个地方进行查找，发现不明的可执行文件一律予以删除。如果无法删除，可借助于Unlocker（下载地址为http://ccollomb.free.fr/unlocker/unlocker1.8.5.exe）的帮助。

第4步：启动360安全卫士，进行流氓软件、木马的查杀。接下来，更改系统时间为正常，卸载杀毒软件并重新安装，然后升级至最新版本进行彻底查杀。

故障3：可执行文件无法运行，弹出Runtime Error

故障现象：

打开任何可执行文件时，都会显示：XX(代码)指令引用的XX(代码)的内存，该内存不能为XXX（"read" or "written"），然后会弹出"Runtime error 216 at XXXXX(代码)"，程序无法执行，计算机处于半瘫痪状态。

故障排除：

在运行对话框中键入"Regedit"命令，然后回车打开注册表编辑器。如果无法运行，那么则进入到"C:\WINDOWS"目录，将"Regedit.exe"更名为"Regedit.com"，再启动打开注册表编辑器，然后展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks]。正常情况下，该分支下只有一个正常的键值"{AEB6717E-7E19-11d0-97EE-00C04FD91972}"，备份之后将其他键值尽数删除。

接下来，在运行对话框中键入cmd，回车后打开命令行窗口。在命令提示符下键入"for %1 in (%windir%\system32*.dll) do regsvr32.exe /s %1"命令（注意不包括最外侧的双引号），回车后命令飞速执行，然后重新启动计算机问题即可解决！

三、总结

排除故障并没有固定模式可遵循。但是，彻底地查杀病毒，清理系统垃圾，利用最后一次正确的配置再重新启动计算机往往是排除故障的致胜法宝，关键时刻能力挽狂澜。特别是"for %1 in (%windir%\system32*.dll) do regsvr32.exe /s %1"命令，可以循环对系统中的所有动态链接库进行注册，是排除动态链接库失效引起故障的不二法宝。

快马加鞭抓取网页上的表格

■湖北 独孤水手

由于工作关系，笔者经常需将网页上的一些表格导入到Excel中进行保存。以前都是直接使用复制的方法，但有时粘贴到Excel中的表格不是太理想，事后还需手动修改，实在麻烦。难道就没有更好的办法吗？当然有，就让HTML Table Extractor这款IE插件工具来助一臂之力吧！

一、下载安装

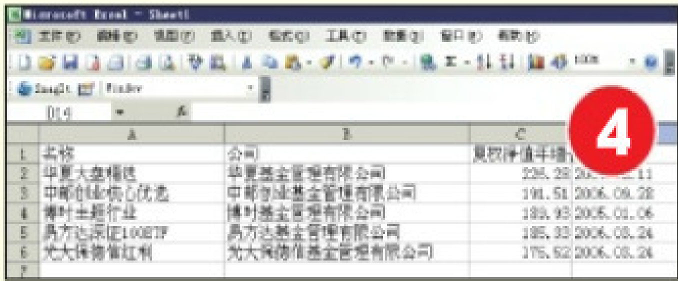
在IE中打开http://www.download.com/HTML-Table-Extractor/3000-2378_4-10462296.html，点击其中的Download Now进行下载（**如图1**）。下载完毕后安装即可。



二、操作方法

步骤1，重新启动IE，这时在工具栏上会多出个HTML Table Extractor图标。当需要导入网页中的表格时，首先单击一下该图标（**如图2**）；





步骤2，这时在窗口下方会弹出一个小对话框，点击其中的“Search Table”按钮，然后将鼠标指针移动到表格上，此时表格会变红，就表示它被选中了。再单击一下鼠标右键，接着在出现的快捷菜单中依次选择“Export to Excel——Create New Table”命令（**如图3**）；

步骤3，如此一来，网页中的表格便会直接导入到Excel中了（**如图4**）。最后将其保存下来即大功告成。

网络音乐新选择，用好搜狗音乐盒

■重庆 傅饶

“音乐盒”现下成为一个时髦词语，用音乐盒软件听歌也成为一种时尚。搜狗音乐盒软件（官方下载地址为http://mbox.sogou.com/desktop/download/Sogou_MBox_Setup_v1.0.0.57.exe），目前已经出到第三版，修正了一些Bug。和同类软件相比，它确有一些新的改进和特色。



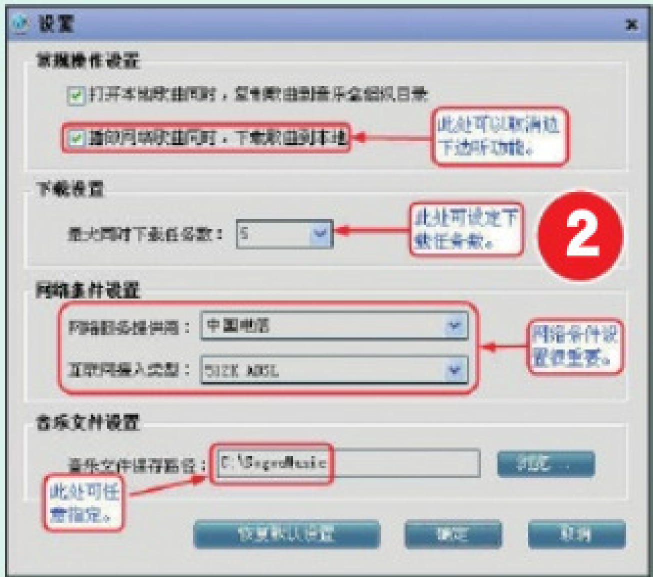
一、简单搜索

依靠搜狗搜索引擎做强大后盾，搜狗音乐盒号称自带百万首歌曲（**如图1**）。使用中发现左侧的搜狗音乐大本营栏目下只是简单地将音乐分为了五大类，歌曲也不多，全加上才接近1000首，更多的歌曲需要通过搜索才能找到。在界面上方可以看到搜索框，在框中输入任意的关键词，之后点击“搜索”按钮，一次即可找到200首与所搜关键词有关的歌曲。

搜索的关键词都会出现在“最近搜索”列表中，这个设置很方便。如果搜索的是歌手名和专辑名，完全可以把这些列表当作歌曲分类来使用。以后直接点击这些列表，歌曲就会出现在眼前，可以弥补官方自带5个列表分类太少、不够准确的不足。如果要删除某个列表，只需选中该列表，点击鼠标右键，选择“删除列表”即可。

二、边下载边收听

搜狗音乐盒首次启动时会在C盘根目录下创建名为SogouMusic的文件夹，作为下载音乐的存放路径。默认设置开启了音乐边下载边收听的功能，其过程是全自动的。也就是说，当你在前台选中网络音乐收听的时候，通过下载列表可以看到正在进行的下载任务及其进度。由于收听和下载都会占用一定的网络带宽，为避免造成冲突，在下载过程中可以随时进行暂停、启动、甚至删除任务等操作。下载完成的音乐会自动添加到本地曲库中。因为是通过P2P多线程的技术，对于连接速度是五星级标示的歌曲，特别是本身体积较小的WMA格式音乐，下载也就特别快。



当然，不是每个人都会喜欢边下载边收听的功能，有时我们需要先试听一下再决定是否下载。那么，点击界面上的“工具”菜单，打开“选项”（**如图2**），将“播放网络歌曲同时，下载歌曲到本地”旁边复选框中的勾取消，即可关闭此功能。以后对于试听后觉得有必要下载的歌曲，可以通过用鼠标右键选择下载的方式来手动下载。

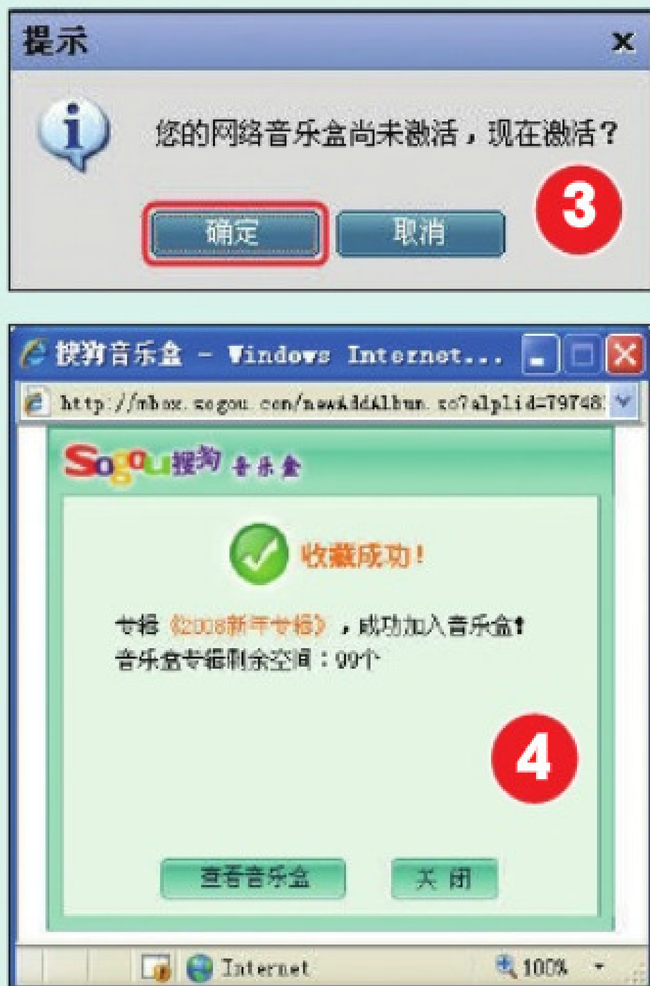
三、进阶指南

1.基本设置

在上图的设置界面中，还有几项需要注意。首先是下载设置，默认的任务数是5，其实通过下拉列表，可以在3～10之间进行选择。不过任务数设得过高的话，将会严重影响在线收听时的效果。其次在网络条件设置中，可以把网络服务提供商和互联网接入类型设置得更加准确，对于收听和下载音乐都会得到一定程度的优化。通过音乐文件设置，还可以任意指定音乐文件的保存路径，这样在其他分区根目录或文件夹下就会自动创建SogouMusic文件夹。

2.同步专辑

“搜狐通行证”是访问搜狐众多服务的钥匙，也包括



搜狗音乐盒。通过同步能把网络音乐盒上的专辑同步到桌面音乐盒，随时在能上网的地方听到私房歌。点击“帮助”菜单下“访问官方网站”选项，在官网的首页中输入账号、密码登录，在出现激活提示时点击“确定”（**如图3**），新页面中会出现新建专辑或是去收藏其他网友专辑的提示。这里以后者为例，只需在官网首页点击某专辑的标题，来到专辑详情页面点击“收藏专辑”按钮即可。收藏成功会得到有关提示，并显示音乐盒的剩余空间（**如图4**）。现在回到软件界面点击“登录”按钮，输入账号、密码，刚才收藏的专辑就会同步在本地播放列表中。

3.音乐同步

搜狗音乐盒支持把音乐文件直接传输到MP3播放器和U盘等移动设备中，这一设计非常贴近用户。当移动设备插入电脑时，软件界面的音乐列表下方会出现开始同步按钮。选择好要传输的音乐文件，点击“开始同步”按钮，选择好移动设备目录，确定之后瞬间即可完成（**如图5**）。另一种方法是直接把列表上的歌曲拖拽到界面左侧栏的移动设备目录上，这也是一条捷径。



四、存在的问题

搜狗音乐盒的推出更加丰富了音乐爱好者的欣赏体验，不过由于其推出时间不长，亟需改进之处仍较多。比较严重的有两处：一是导入本地歌曲功能，搜索设定为选择驱动时，偶尔会出现“目标驱动器空间不足”的错误提示，只有手动选择路径进行搜索；二是软件本身占用内存太大，笔者在电脑上测试，播放音乐时千千静听占用内存5MB多，搜狗音乐盒占用近30MB，实在很夸张。建议在后续版本中能解决一下内存占用问题。

让窗口“重开”更加智能

■河南 花的神明

在你使用Windows过程中，当多个程序运行后，在桌面上便会打开多个程序窗口。关闭窗口的方法很简单，只需点击窗口中的关闭图标即可。但实际情况往往没有这么简单，例如当你因为误操作关闭某个窗口后，如何才能快速将其重新打开呢？这里就介绍GoneIn60s这款独特的软件，让你的窗口关闭操作变得更加“智能”。

GoneIn60s（下载地址为http://www.download.com/GoneIn60s/3000-2094_4-10793241.html?tag=lst-1）是一款免费软件，可以对窗口的关闭操作进行监控。当发现有窗口关闭后，可以自动记忆其名称、涉及的文件或者网页内容以及对应的程序路径等信息，在预设的时间内允许你快速打开已经关闭的程序窗口。

例如，当你在花费一番功夫找到了所需的网页后，如果因为误操作或者浏览器出错等原因，导致浏览器关闭的话，GoneIn60s可以帮助你迅速将其重新打开，省却了你重新查找的麻烦。



当你关闭了对应的程序窗口后，在系统托盘的GoneIn60s图标右键菜单（**如图1**）中，显示出所有已经关闭的程序名称。点击对应的程序名称，即可将其重新打开；点击其中的“Recover All”项，就可以恢复所有已经关闭的程序窗口。



在GoneIn60s图标的右键菜单中点击“Settings”项，在设置窗口（**如图2**）的“Time to wait”栏中可以设置自动记忆的时间（默认为60秒）。超过该预设时间后，GoneIn60s将自动清除相关的窗口信息。在“Action”栏中勾选对应的“Kill windows”选项，表示当重新恢复窗口时，GoneIn60s可以显示该窗口可用的记忆时间。当然，对于无关紧要的程序，你可将其排除在GoneIn60s的管理范围之外。在“Programs to ignore”栏中直接输入对应程序的执行文件名称即可。

省省看，从省电开始

■重庆 傅饶

电是生命的能源、工业的动力、城市的命脉。平时和节日都别忘了节约，省一度电，就少一分污染，节约让我们的生活更有意义！省省看就是这样一款只需我们举手之劳就可以省电的公益环保软件。

一、注册省省看

省省看2008新年贺岁版的下载地址为http://www.shengshengkan.com/dl/08NewYear.exe。安装之后启动进入它的界面（**如图1**），可以看到它直观地把电力资源转化为减排、树木的形式量化了，以增强人们对环境和能源的保护意识。初次使用省省看可以注册一个账号。这个账号一方面是官方论坛ID（点击界面上的“交流”按钮可以直接进入官方论坛），另一方面注册之后会自动加入到全球节能排行榜中，相当有意义。



二、省电途径

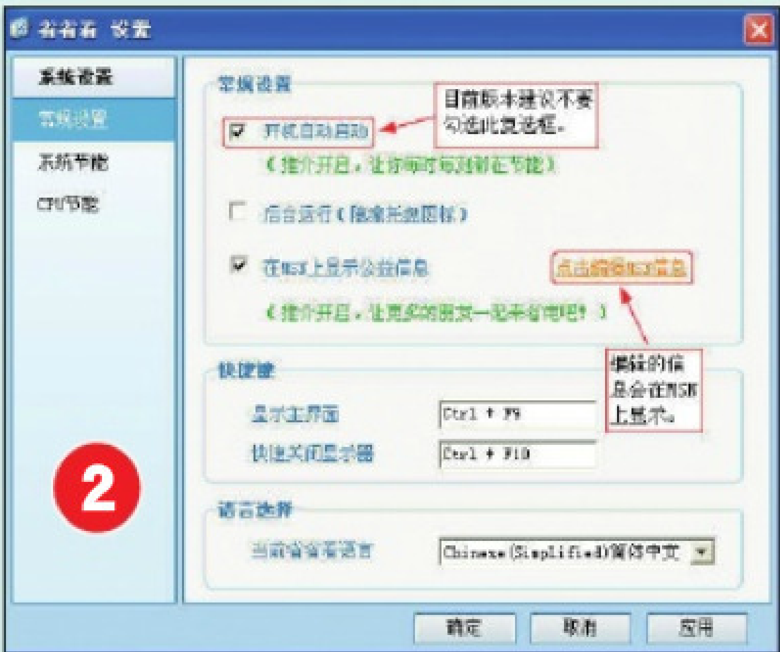
省省看目前版本的省电途径主要归结为“系统节能”和“CPU节能”两方面。

1.系统节能

这个途径源于Windows自带的电源使用方案，在省省看中得到了加强。除了可以设定空闲多久后关闭显示器、硬盘、待机之外，又加入了定时关机的功能。更人性化的是我们甚至可以指定哪些程序在运行时不关机或待机。

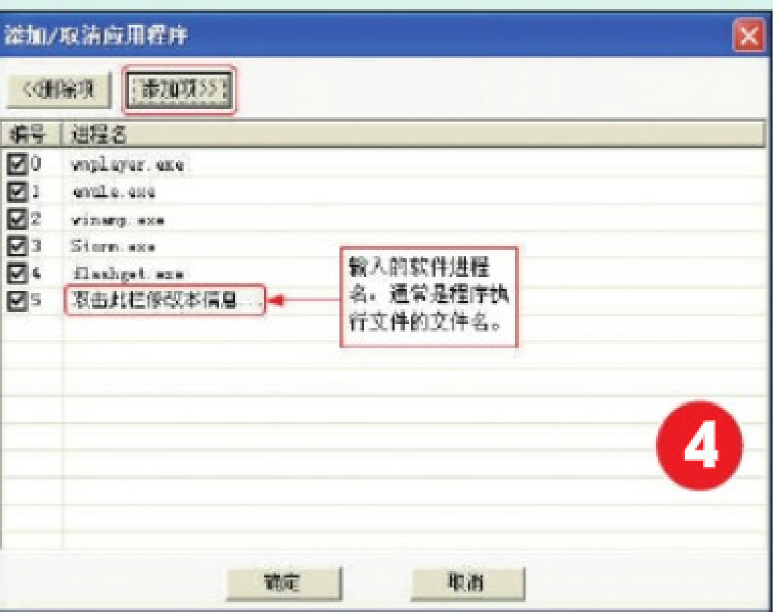
2.CPU节能

CPU节能主要采取在CPU空闲的时候降频来达到省电的效果。CPU降频不像超频那样对CPU有明显的损害，通过降低功耗，减少散热来省电。从理论上来说还可以延长CPU的寿命，不能自动降频的CPU会造成很大的浪费。

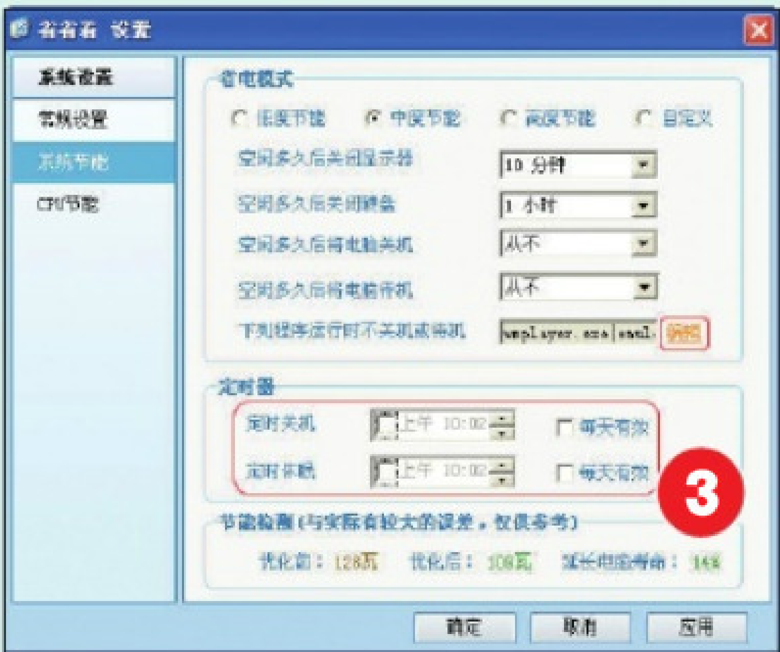


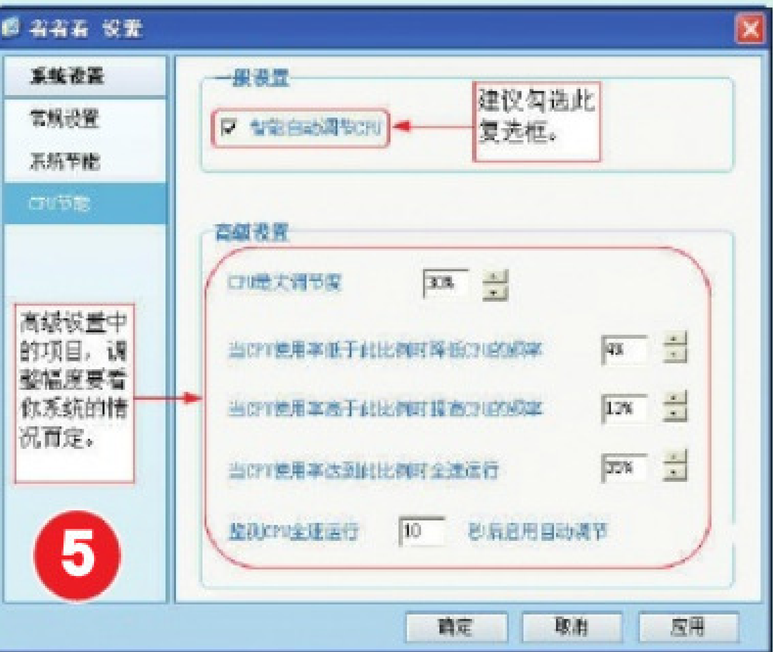
三、省电设置

通过简单的设置，可以把省省看用得更好。点击界面下方的“设置”按钮，进入省省看设置界面（**如图2**）。在常规设置中，软件推荐把“开机自动启动”复选框勾上。另外省省看的快捷键中如“快速关闭显示器”，默认是Ctrl+F10。要改变的话，只需用光标点击快捷键窗口，可以输入任意键来组合。



在系统节能设置中（**如图3**），有低度节能、中度节能、高度节能以及自定义4种省电模式可供选择，建议选择中度节能即可。选择之后还可通过相应的下拉菜单进行微调。省省看的定时器能够设定24小时内的任何时间把电脑关机或休眠，方法是勾选“定时关机”和“定时休眠”之后的复选框，然后自己输入需要的时间。如果需要每天执行这两项任务，把后面各自的“每天有效”复选框勾上就OK了。





在省省看中可以通过编辑来实现最多有6个程序在运行时不关机或待机。点击上图中的“编辑”按钮，打开“添加/取消应用程序”对话框（**如图4**），从图中可看到这几项都是常用的软件进程名（通常是程序执行文件的文件名）。要添加新的项目，点击“添加项”按钮就会多出一栏，双击就可以进行修改，输入新的文件名就行了。

日常使用中，最能见到实效的就是CPU节能了，因为电脑还是开着的时候居多。来到CPU节能设置窗口（**如图5**），首先建议勾选“智能自动调节CPU”复选框。在“高级设置”中可以酌情对CPU最大调节度等项目进行调整，至于调整80%或50%，要看你系统的具体情况而定。降频唯一的坏处就是降多了会减慢系统运行速度，所以机器性能好点的可调高点，性能差点的就调低点。

四、使用体会

理论上来说，每位用户仅通过CPU节能一项，一个月就能省几毛钱。可别小看这几毛钱，用的人越多省得也越多。在省省看的官方网站赫然显示目前216 497位用户已节省254 753.9度电。相信省省看一定会做得更好！

雷击出来的电脑故障

■河南 袁东东

笔者的电脑购于2002年初，当时考虑到性价比，配置了AMD Athlon XP 1500+ CPU、256MB DDR内存，耕升MX-420显卡，选用了堪称经典的精英K7S5A主板。其间曾经刷新过超频用BIOS对CPU进行超频，最后直接刷了官方最新主板BIOS，直接升级CPU到AMD Athlon XP 2400+（刷过官方最新主板BIOS后，该主板最高支持CPU型号为AMD Athlon XP 2600+），使用3年多一直性能稳定。

去年9月份，一场雷电交加的大雨过后，我的电脑开始出现程序运行时自动重启的现象。初始笔者以为可能是市电电压不稳，于是买了一台稳压电源接上，结果还是故障依旧。于是又怀疑电源故障，用万用表测电源各脚输出电压正常。怀疑是内存的问题，接着把内存取下来，用橡皮把“金手指”部分仔细擦一遍，插上后故障依旧。无意间发现CPU周围的一个电容有鼓包现象，仔细查看是主板电源电路部分滤波电容。笔者判定，这就是故障的元凶。于是买来同型号电容换上重新开机，故障不再出现。联想到电脑是在雷雨天过后出现的故障，所以推断是雷电影响造成了电容损坏。

为此，特写此文提醒广大使用电脑的朋友们，雷雨天切勿使用电脑，并切断电脑电源，保持电脑机箱良好接地，确保电脑安全度过“雷电”关。



病毒名称：IRC波特变种WRK（Backdoor.Win32.IRCbot.wrk）

病毒类型：后门程序

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后会向MSN好友发送名为“facebook11.zip”的病毒文件，用户打开此文件后就会中毒。中毒用户除了会向MSN好友滥发垃圾文件外，还可能在机器中开启后门，使黑客可对中毒机器进行远程操作。由于该病毒发送的文件名看起来跟著名社交网站Facebook相关，很容易被用户误认为是Facebook通讯录之类的文件而打开，加大了用户的中毒概率，给用户造成极大的不便和计算机安全威胁。



手工删除：

第一步，清除掉内存中的病毒。

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“nppsvc.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第二步，删除染毒文件。

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，再点击“确定”。



2.进入Windows下的system32文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到名为“nppsvc.exe”的文件，将其删除。

第三步，删除注册表中的病毒信息。

1.点击“开始”→“运行”，输入“regedit.exe”，点击“确定”。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中找到名称为“Windows Audio Panel”且数据为“nppsvc.exe”的一项，将其删除。

3.重新启动计算机，查看“nppsvc.exe”文件是否还存在。若不存在则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：

1.手工清除该病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，同时打开实时监控程序；3.不随意接收和打开QQ、MSN、E-mail等传来的可疑文件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

读者 韩萍问：最近我打算买台数码相机，看到市场上有不少1000万像素的卡片机也不贵，听说相机成像品质与其感光器尺寸关系很大。请问是否的确如此？另外有些卡片机并未标称CCD具体尺寸，请问是否有办法得知？

答：数码相机成像品质的确与感光器件尺寸有较大关系，我们购买DC时不要只看像素多少。这方面最典型的例子就是有些只有600万像素的数码单反相机，其成像品质却大大好于1000万像素的普通DC。这是因为数码单反所采用的影像传感器尺寸要大得多，每个像素所占的传感器面积相当于普通DC的8～10倍以上。在普通消费级相机中CCD尺寸相差尽管不是很大，但对画质也有一定影响。比如佳能有多款产品就使用了比其他厂家同级产品稍大的CCD，因此也获得了画质较好的口碑。

由于种种原因，个别厂家的确没有明确标示出其产品所使用CCD的具体尺寸，但根据镜头物理焦距（如果连物理焦距也没有标注，则可从照片的EXIF信息中看到）和等效焦距的比值，也很容易换算出来CCD尺寸。比如笔者的柯达V570双镜头相机，使用了两个独立的CCD，其中超广角镜头的实体焦长为3.8mm，等效焦长23mm，可以换算出用的CCD尺寸是1/2.5英寸。

读者 冰封问：春节期间，朋友从日本带回一台带SideShow功能的笔记本电脑，但他不知道该如何用好该功能，跑来向我咨询。我也不太清楚，特向你请教笔记本电脑的SideShow功能具体该如何使用？

答：要使用笔记本电脑的SideShow功能，首先要安装支持该功能的Windows Vista操作系统。典型的SideShow装置，可被视为一个“多媒体播放器”，具有独立的Flash储存空间和处理器，可以独立播放多媒体文件。其部分功能，例如显示主机状态及某些小游戏，只要启动SideShow就可以使用。而其它更多功能，则需要通过与主机同步，将个人数据、网络信息、多媒体文件转存到SideShow模块的Flash中。比如在具备SideShow功能的笔记本电脑上启动WMP 11，点选上方工具栏的“同步处理”，右边栏就会显示出SideShow模块。把要同步的歌曲或照片拖拽到右边栏，按下右下角的“开始同步处理”按钮。同步完成后，就可在电脑关机状态下播放音乐或照片了。

在Windows Vista的“控制面板”中，我们还可以进一步对SideShow作设定，如改变界面语言、背景、省电与自动唤醒时间，选用小工具、调整排列顺序等，你可自行尝试。

读者 许超群问：我是名在校大学生，也是游戏爱好者，打算买台笔记本电脑，在用于学习的同时也兼顾玩游戏。因费用不多，考虑买台带独立显卡的二手本本。看到有些本本使用了ATI Mobility RADEON 9600显卡，其性能如何？还有其他更好的选择吗？

答：ATI Mobility RADEON 9600是第一款支持DX9的移动显示芯片，采用了当时最先进的0.13μm工艺和改进的显存控制器，基于桌面级RADEON 9600（代号RV350）开发，并在内部整合了新版本的Hyper-Z压缩技术；采用4条像素信道、4个顶点引擎，提供抗锯齿和各向异性过滤功能。从评测结果来看，9600的3DMark 01达到8000分以上的水准，足够应付大多数普通游戏。不过如果你对玩游戏有较高的要求，建议你购买采用Mobility RADEON 9700显卡的二手本本，这是ATI最成功的一款产品。配置了128MB显存的Mobility RADEON 9700显示芯片，应付FIFA 2006、CS、魔兽争霸Ⅲ等游戏游刃有余。在进入PCI-E时代后，ATI又陆续推出了Mobility RADEON X300/X600/X700等产品，但从实际性能看，并不比9600/9700高多少。而性能相当强大的Mobility RADEON X800却未能获得市场成功。

读者 刘秉均问：因工作关系，我需要选择一款比较好的语音输入法。查了一下，现在国内大多数语音输入法都是基于微软语音输入引擎开发的，感觉性能大同小异。请问还有其他比较好的语音输入法可以选择吗？最好能在Word中直接支持语音输入和控制。

答：推荐你使用IBM的ViaVoice，这是IBM潜心研究了30余年的语音输入法，目前已经相当稳定成熟。安装IBM ViaVoice时，系统会提问你是否安装对Word的支持。如果选择了安装，则安装完毕后，在Word菜单中将会增加一个“听写”菜单。该菜单中包括的子菜单项有“显示纠错窗口”“隐藏纠错窗口”及“创建听写宏”等。在听写文档的过程中，ViaVoice还提供了多个语音编辑命令，可以用语音直接编辑文档。例如，“撤消”命令就是撤消最后一次操作的结果，“剪切”命令就是删除所选文本然后将其复制到剪切板，相应的“粘贴”命令就是将剪贴板上的文本粘贴到光标所在位置，而“选择”命令就是选中光标所在位置的词。你还可以说“另起一行”或“另起一段”之类的命令，在光标所在位置插入一行或者一段。也就是说，大多数要使用鼠标或者键盘操作的录入及编辑命令，有了IBM ViaVoice，用语音就可以支配了，在Word中使用相当方便。

读者 张小三问：最近发现我的电脑在访问一些流行的视频网站（如土豆网、新浪播客等）时不能正常播放其中的视频了。请问原因何在？如何解决？另外如何下载这类网站的视频？

答：现在网络上最流行的在线视频无疑就是FLV视频了，但要正常播放这类视频文件浏览器需安装Flash插件。如果安装有问题请手工修改注册表：打开注册表编辑器，找到以下位置：[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Macromedia\FlashPlayer\SafeVersions] "6.0"=dword:00000058 "7.0"=dword:00000046 "8.0"=dword:00000023 "9.0"=dword:002f0000，将"9.0"删除。

继续删除注册表项：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Macromedia\FlashPlayerActiveX

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Macromedia\FlashPlayer

到安全模式下删除：C:\WINDOWS\system32\Macromed\Flash，删除完毕后再重新安装。

最后注意检查“IE管理加载项”中，一定要将shockwave flash object控件改成“启用”。

而下载这类文件有不少方法，也有专门的软件，但不是使用麻烦就是没有效果。其实有一个不用任何软件且几乎百分之百有效的方法，就是在视频播放完毕后，先不要关闭播放页面，直接去IE临时文件夹复制即可。

客座专家 龚胜





头牌新闻

再见，HD DVD！
——东芝正式宣布放弃HD DVD格式标准

■本刊记者 冰河


东芝总裁西田厚聪向用户致歉

北京时间2月19日下午，日本东芝正式向外界宣布，将停止推广HD DVD标准，此举标志着蓝光标准在下一代DVD大战中全面胜出。这是东芝在录像带时代采用VHS格式与索尼Betamax格式标准争夺中取胜之后，在新一代数字影像格式标准中的重大失利，这意味着东芝在下一代数字影像产品的设计生产中将不得不受制于人。

下一代DVD标准之争此前一直在索尼领衔的蓝光DVD阵营和东芝领衔的HD DVD阵营之间展开，最终获胜者有望垄断总产值达数百亿美元的DVD市场。蓝光DVD和HD DVD格式都支持超大容量，可以为用户提供高清晰影像和声音。但它们互相并不兼容，这意味着消费者面临着困难的选择，因此在购买下一代DVD产品时犹豫不决。

东芝表示，该公司将逐步减少HD DVD播放器和录像机的出货量，到2008年3月末将彻底终止这项业务。东芝之所以作出这样的决定，主要因为最近一段时间连续遭遇重创，包括好莱坞电影公司华纳兄弟在今年1月宣布所有电影都将采用蓝光DVD格式发行，以及美国第一大零售商沃尔玛上周宣布将放弃HD DVD，只销售蓝光DVD产品。在停止推广HD DVD标准推广之后，由于业已在全球总共售出了大约73万部相关格式播放器，东芝准备采用事先收购的方式，为已经购买了东芝产品的用户提供刻录碟片。但对于可能随之而来的赔偿请求和诉讼，东芝方面表示尚没有明确计划。而面对东芝的退出，家电行业专家、中国电子商会副秘书长陆刃波表示，此举意味着中国版HD DVD（CH DVD）的前景也随之黯淡。

不过，尽管蓝光DVD标准成为此次新时代数字影像标准争夺战的胜利者，但很难说蓝光就彻底掌握了未来。事实上，DVD目前仍然是影视碟片格式的主流，对下一代DVD影像的需求不能说没有，但短时间内还难以与现有DVD相提并论。与下一代DVD相比，另一个增长更为迅猛的竞争者是数字下载，包括互联网下载和有线电视的视频点播，其增长势头远远超出了下一代DVD。索尼蓝光将面临一个没有明确竞争对手，却依旧不是胜利者的的尴尬未来。对此本刊将继续保持关注。P



软件圈

Opera Mobile 9.5 高调发布

2008年2月14日，Opera正式发布Opera Mobile 9.5商业版浏览器，并在2008巴塞罗那移动通讯展上独家展示了Opera Mobile 9.5的众多功能和革新性体验。Opera Mobile 9.5是专门为智能手机量身订制的手机浏览器，基于其独特核心架构，进行了大量改进并加入众多创新，尤其对用户体验的改善更加明显。用户可以更快地访问网络内容和娱乐，得到类似电脑浏览的网络内容和独特体验。根据官方介绍，Opera Mobile 9.5依然基于其独特的Presto渲染内核，确保页面加载速度。Presto内核在改进之后浏览速度大幅提升，即使对于语言构成复杂的网页，如JavaScript和Ajax，Presto等依然会保持页面刷新的流畅。



采用最近Opera Mobile9.5浏览器的手机

Autodesk新春新动作

2008年2月18日，Autodesk宣布降低Autodesk Maya Unlimited 3D建模、动画和渲染软件的价格，该软件是面向电影、电视和游戏领域从业设计人员和艺人的精品工具。Autodesk同时还推出了Maya 2008扩展包2软件，该软件为多边形建模和UV纹理提供更强的创造性控制，也为Maya Muscle工具包带来了重大改进。Maya最近因其对游戏开发行业杰出的贡献而入选Game Developer Front Line Award Hall of Fame奖项。Maya Unlimited包含了 Maya Complete软件所提供的所有功能，还包括其他一些创新，例如Maya Fluid Effects、Maya nCloth、Maya Hair、Maya Fur和Maya Live。但Autodesk Maya Complete价格将保持不变。

百度进军即时通讯软件领域

虽然没有正式公布，但百度正在筹划进军即时通讯软件市场目前来看已经是可以证实的消息。就在2月19日，百度在其招聘网页中发布了公开招聘即时通信产品经理和研发人才的招聘信息，分别是客户端软件业务部即时通信软件产品经理职位和即时通信客户端软件研发工程师。产品经理主要负责即时通信产品的设计，并协调研发、市场等各部门，保证产品的实施和推广；研发工程师则负责百度即时通信产品整体设计、研发、新技术调研。这是百度继2007年进军电子商务领域之后，再一次向新领域做出的业务拓展尝试。



百度网站业已公开招聘即时通信软件研发人员



硬件店

尼康推出新一代入门级数码单反相机



2008年1月29日，尼康公司在北京正式发布新一代入门级数码单反相机D60及若干便携式数码相机新品，同时发布的还有3只单反镜头：AF-S DX尼克尔16-85mm f/3.5-5.6G ED VR、AF-S微距尼克尔60mm f/2.8G ED、PC-E尼克尔24mm f/3.5D ED。D60拥有较高的快门响应速度，集易用性和灵活性于一身，拥有高达1020万像素的影像感应器、尼康3D彩色矩阵测光 II 系统和更加安静迅速的对焦系统。新引入的影像感应器除尘功能和尼康创新的气流防尘系统可避免灰尘积聚在影像感应器表面，内置D-Lighting功能可在拍摄前调整最终的视觉效果，这种自动功能在高光和阴影区域中的应用，可对曝光不足的区域进行补偿，获得细节丰富柔和的最佳曝光。D60使用一块2.5英寸LCD显示屏，当用户使用光学取景器时，新的眼感应功能将关闭LCD显示屏。当使用者从取景器离开时，LCD显示屏将会再次自动开启。



著名歌星王力宏（右）也出席了本次发布会

苹果公司将MacBook Air推向中国市场



2008年2月19日，苹果公司在北京宣布正式将MacBook Air笔记本电脑推向中国市场，本刊记者在发布会上了解到，在中国市场销售的MacBook Air笔记本电脑暂时只有标准性一款型号。这款产品没有内置光驱，预定售价人民币1 6998元。同时苹果还推出了一系列相关配件，包括: MacBook Air SuperDrive光驱、苹果USB网络适配器、苹果USB调制解调器、苹果MagSafe Airline Adapter（飞机电源适配器）、苹果遥控器和AppleCare维护计划。

三星携手完美春季大促销



三星显示器在新春季节，通过牵手完美时空旗下首款以三国历史为背景改编的3D大型多人在线网络游戏——《赤壁》，推出“买三星中大奖，玩转DIY”春季大型促销活动。从2月16日至3月31日，在三星全国600家金牌店购买三星显示器将获赠三星刮刮卡（捆绑赤壁游戏装备点卡），中奖机会达100%。其中顶级奖品为三星R18笔记本电脑。

升技推出AX78Z主板



近日，升技向市场推出了AX78新款主板。该产品是专为AMD最新蜘蛛平台设计，基于AMD770+SB600芯片组，能有效支持最新的Socket AM2+接口，同时支持HyperTransport 3.0高速系统总线，用以搭配Phenom系列处理器，无论是PhenomFX或是Phenom四核心均能够与升技AX78组成高效率PC平台。此外，AX78主板扩展性能方面自然也费了一番苦心，它支持3Gb/s的SATA磁盘系统，并支持多种Raid系统，充分满足玩家对于存储方面的需求；升技AX78还具备7.1声道高品质音频输出能力，兼容EAX 1.0 & 2.0，兼容Direct Sound 3D，符合Microsoft WHQL/WLP 3.0 audio的需求。

市场参考价：750元。

英特尔正式发布Skulltrail双路平台

2008年2月19日，Intel正式宣布了面向顶级玩家的发烧桌面平台Skulltrail，包含两颗Core 2 Extreme QX9775处理器和D5400XS主板。Core 2 Extreme QX9775四核心处理器采用45nm工艺制造，主频3.2GHz，前端总线1600MHz，搭载12MB二级缓存，TDP150W，LGA 771接口。D5400XS主板支持两颗QX9775处理器搭建双路8核心平台，同时支持其他45nm或65nm LGA 771接口Xeon处理器，FSB支持1066、1333和1600MHz，支持FB-DIMM DDR2内存最高800MHz。4条PCI-E 1.1 x16插槽，同时支持NVIDIA SLI和AMD CrossFire双显卡方案。Intel表示D5400XS主板将随后开始正式销售。

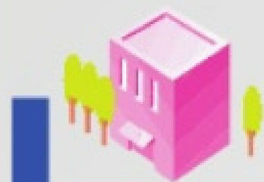
松下推出最薄蓝光光驱

在蓝光阵营开始占据下代DVD规格之争的上风之际，蓝光阵营不断有新品问世。近日，蓝光代表厂商之一，松下宣布推出世界最薄的内置蓝光驱动器，其厚度只有9.5毫米。这款松下新款BD驱动器可进行2速读写，支持BD-R以及BD-RE这些规格，可以带来高速稳定的刻录品质。这款产品也可以读写BD-R DL（50GB）以及BD-RE DL，未来将会兼容更多规格的光盘，是一款支持DVD加BD的全兼容产品。

NVIDIA携手微软推手机CPU



一直致力于GPU芯片研发的NVIDIA日前发布了全新的手机平台CPU。这款由NVIDIA和微软携手研制的型号为APX 2500的CPU基于65纳米技术制造，运行频率750MHz，属于ARM体系，内置了256K L2缓存。支持720P解析度的视频和1200万像素的图像，并符合OpenGL ES 2.0 和 Direct3D Mobile技术标准。功耗为200mW。NVIDIA独有的nPower技术让APX 2500提供了长达10小时的720p HD高清影片回放能力，是首款将视频品质和能量消耗结合到移动平台的产品。



网络帮

摩托罗拉收购在线音乐提供商Soundbuzz

2008年2月19日，手机制造商摩托罗拉宣布已经收购在线音乐提供商Soundbuzz公司，但没有对外披露交易的金融细节。摩托罗拉表示，收购Soundbuzz公司后为摩托罗拉进一步扩展MotoMusic平台打好了基础，这一音乐平台已经在中国、印度和东南亚地区获得了成功。目前摩托罗拉已与索尼BMG、百代、华纳音乐、环球音乐及全球大约45个独立唱片公司签署了专利许可协议，MotoMusic平台拥有的歌曲超过75万首，派生移动音乐50万首。

香港“艳照门”事件接近落幕

2008年春节期间的互联网热点事件——香港影星陈冠希与多名知名女星的不雅照片网络流传风波目前终于有了一个结论。2月21日，“艳照门”焦点人物陈冠希终于现身，在经纪公司东亚娱乐的安排下，于香港九龙湾附近的一家大厦内举行记者会，郑重为此事道歉，同时出人意料地宣布将永久退出香港娱乐圈。不过陈冠希虽然已经道歉，但此事的余波并未就此了结。香港和台湾均有网民因为传播事件相关照片而被警方传讯。而北京市公安局首次明确表态，即使不以牟利为目的，向朋友赠阅“艳照门”图片，或将图片贴到博客、论坛上，都涉嫌违法。警方可以依法追究传播者的责任，对其处以治安拘留15天以下的处罚。利用聊天室、论坛、QQ、电子邮件等方式，传播属于淫秽图片的“艳照”200张以上，或传播到网上使点击数达到1万次以上的，传播者将被追究传播淫秽物品罪的刑事责任。但到目前为止，“艳照门”的始作俑者的身份仍旧是个谜团。



陈冠希郑重向受害人和公众道歉

公安部确认今年推广版主实名政策

2008年2月15日，公安部机关报《人民公安报》刊发长文，首次确认要在全国强制推广版主实名制。2月18日，重庆市成为第4个公开宣布推广版主实名制的省市。此前宁夏、甘肃、吉林3省已经发文通知，推行版主实名制，措施不到位的网站将受到关闭处理。根据公安部的计划，公安机关将与通信管理部门配合，组织托管主机和虚拟空间服务单位落实安全管理制度和技术防范措施。3月底之前，为春节和今年“两会”营造健康、文明的互联网环境，4月至9月，围绕北京奥运会网络安全，深入开展网上整治工作，打击网络淫秽色情、诈骗、赌博和销售违禁品等违法犯罪活动，推进互联网长效管理机制建设。



记者言

IPV9的大笑话

■本刊记者 冰河



IPV9是什么，说实话我还真不是很清楚。我知道IPV4，知道IPV6，但这个IPV9是什么，看来是我孤陋寡闻了，一直没关心。直到这几天在新语丝网站上看到方舟子的一篇文章，才知道中国IT行业继“汉芯”之后，又出了这么一起匪夷所思的“造假”事件。

先看看这个IPV9的说明，根据网上查到的资料，IPV9是“根据《采用全数字码给上网的计算机分配地址的方法》发明专利实施并发展而成的‘十进制网络’，通过采用自主知识产权、以十进制算法（0～9）为基础的IPV9协议将网上计算机互相连接，从而达到计算机相互通信和数据传输的目的。目前，十进制网络系统主要有IPV9地址协议、IPV9报头协议、IPV9过渡期协议、数字与名规范等协议和标准构成。”

看上去很像那么回事，是吧？可是根据方舟子的说明，这个IPV9是互联网标准组织IETF在1994年4月1日发布的愚人节笑话。读一下提出IPV9的RFC编号的文件，就不难明白其恶搞的意思，比如它说互联网IP地址面临短缺的主要原因是“发现了其他太阳系的智慧生命及超光速堆栈”，要推广“把IPV9可寻址组件注射到血流中”，以及充斥着“平行宇宙”“纳米机器人”“夸克-夸克晶体管”之类的科幻用语。根据链接给出的RFC1606文件的英文文本，方舟子并没有和众人开玩笑。

单这么一个愚人节笑话却也没什么，可是令人惊奇的是，中国居然有人就拿着这么一个愚人节笑话，忽悠到了国家资金，还搞起了项目。

“30年前没人能预测到互联网如此深刻地改变了这个世界，30年后的今天我们也无法断言从上海长宁区走出的IPV9（网络协议第9版本）不能改变这个世界。”这是上海通用化工技术研究所所长、信产部科学技术司十进制网络标准工作组组长谢建平4年前的豪言壮语。而前面那个看上去很像回事的IPV9协议说明，就是这个工作组搞出来的，据此他们声称拥有了对“IPV9技术的完全自主知识产权”。当时国内正忙于关注采用IPV6技术的CERNET2试验网，面对这个忽然冒出的超新科技都摸不着头脑，于是事情就在一片云山雾罩中稀里糊涂拖了下来。4年过去了，纸终究包不住火，这个所谓最新一代的互联网通讯基础协议，终于遭到了越来越多的质疑。

由于尚未与当事方取得直接沟通，这个东西到底是真是假尚不好断定，毕竟谢老师“发明”的这个IPV9和美国人搞的愚人节笑话到底是不是一回事还不能完全确定，我们希望他是不一样的，是具有可行性的东西。可是如果真是继“汉芯”之后中国IT行业又一大骗局，那就着实太令人悲哀了。为什么此类事件总是屡禁不绝呢？如果说是我们国家骗子多，想必这不是一个可接受的理由，哪个国家都有不法之徒，可是为什么这些“国产”的不法之徒总能忽悠成功呢？

对于此事，我们还必须要保持进一步的关注。P

2007年是舞蹈类网游迅速崛起的一年，国内的许多运营商都纷纷推出了各自研发的此类游戏。不过进入2008年，这一情况已经开始发生变化，国内的舞蹈类网游已经开始突破旧有的套路，开始走向了各具特色的发展之路。《唯舞独尊Online》的新版内测就体现出了这种变化。



《唯舞独尊Online》内测新版本体验报告

画面：人物更时尚

新版本的《唯舞独尊Online》从画面来说改动不大，不过同之前的版本相比较，人物的装束会更加时尚一些，看来运营商也是在紧跟潮流的脚步。不过对于的人物设定，笔者个人觉得还是应该再写实一些就更好了，这样的话，时尚的服装也能更好的展现，MM们的形象也会更加的生动。虽然在现实生活中想要穿上世界名牌的衣服对于大多数人来说难以实现，但是如果能在游戏中，让自己的的虚拟形象穿上世界级设计师设计的时装，那也是件幸福的事情。如果《唯舞独尊Online》以后的版本能像这样来改进，也算是走了一条不同的发展道路。



音乐：更酣畅淋漓

音乐可以说是舞蹈类网络游戏最为重要的一个基本要素，说到它的音乐，得从两个方面来考虑，一方面就是音乐的数量和质量，另一个方面则是音乐的节奏（或者叫音乐的速度）。

首先测试游戏中音乐的数量和音质。新版在音乐数量上又有了新的突破，基本上笔者喜欢的流行歌曲，都能在游戏中找得到，不过笔者只偏好华语歌曲，外文歌曲因为个人不是很喜欢，所以也没有去考查游戏中的外文歌曲到底是不是足够流行。在音乐的音质上，笔者使用的Sony耳机以及漫步者2.1音箱来进行测试，基本上试玩下来，大部分歌曲都有很好的表现。

至于游戏中音乐的节奏，根据官方的升级说明，新版将音乐的速度提升到了216 BPM（BPM是每分钟的节拍数，BPM的数字越大节奏越快）。熟悉舞蹈类网络游戏的玩家应该都知道，一般来说，玩家如果能够完美的完成198 BPM的歌曲，便能在游戏中傲视群雄。可《唯舞独尊Online》将音乐的速度大幅提升，在同类的游戏中已经做到了最快。这次超越了214 BPM的速度，真是让笔者按键按得手忙脚乱，笔者试玩的还是四键模式，这216 BPM下高难度的八键模式以及反转模式，只有等高手们自己去体验了。

操作：五键简单玩



同以前的版本相同，基本操作只需要上、下、左、右、空格5个键就可以游戏，支持双人在同一台电脑进行游戏，10个按键操作起来也十分的顺畅。键盘的兼容性也很好，没有发现抢键位卡机的现象。不过就是八键模式比较麻烦，八键模式需要用到数字小键盘区来进行操作，笔记本电脑的用户的操作就麻烦了一些，特别是选择216 BPM的速度来游戏，一定玩得抓狂。对于普通玩家来说，总还是不便，不知道以后的版本有没有办法解决这个问题。

环境：零外挂机制

作为升级后的新系统，不得不提及的是特色的零外挂机制。在以前玩过的舞蹈类网络游戏中，当然也包含之前版本的《唯舞独尊Online》，外挂现象都比较严重。官方曾公告新版游戏将彻底解决舞蹈类网游外挂的问题，那么到底效果如何？经过笔者试玩后发现，外挂现象确实得到极大的改善。笔者通过搜索下载了几款舞蹈类网游的外挂来用，均无法正常使用。看来新版防外挂的机制确实是可行有效的。我们都知道，玩网络游戏的首要目的可是为了交朋友，同玩友进行切磋和交流。如果有人使用外挂，在竞技时玩不过对手这还倒是其次，关键是失去了交流的对象。所以，在这里也号召各位玩家，也算是为了自己喜爱的游戏，也一定不要去使用外挂。P



唯舞独尊Online

- 制作：鈊象电子 ●运营：宏象网络
- 游戏状态：1月23日内测
- 官方网站：http://www.we5.com.cn



《极品飞车》，一个在游戏玩家心中如雷贯耳的名字，它不愧是PC上单机赛车游戏的王者。而《疯狂飚车》，则号称是“中国人的极品飞车”，完全由国人制作的网络赛车游戏。在《疯狂飚车》即将迎来内测之际，让我们一起进入《疯狂飚车》的世界中，体验这真实、刺激赛车生涯。

《疯狂飚车》内测版本前瞻

真实的飚车体验

《疯狂飚车》一直坚持走真实赛车网游的路线，采用世界顶级的图像引擎和物理引擎精心打造。逼真的车辆和赛道，如电影般唯美的游戏画面，力图为广大玩家奉上了一场速度与激情的盛宴。不但游戏画面力求真实，游戏在细节设计方面《疯狂飚车》也是以真实为标准。游戏对每辆汽车都运用了新旧度的计算。车手驾驶的汽车在游戏中的任何摩擦、碰撞都会实时直观的体现在车辆的外形上。碰撞损坏效果会根据不同的碰撞角度、不同的碰撞强度，产生不同的效果。车身彩绘，车身烤漆，引擎盖，大包围，尾翼在碰撞后会产生相应的变化，真实的车辆损坏系统会对每一次的碰撞进行撞击计算，来判定损坏程度。包括对车辆，赛道和建筑物等物理状态进行模拟还原，通过计算得到的数据对损坏程度进行控制，继而展现在外观的改变上，使玩家能够体验到赛车世界的真实魅力。

碰撞损坏效果的数据经过计算后，其结果不仅仅体现在外形外观的改变上，还将影响到车辆的性能属性。比赛中的碰撞将会影响到悬挂和转向性能的正常发挥，甚至剧烈的碰撞直接影响到引擎的正常运作。因此，比赛中车辆的表现将直接与车手的驾驭能力产生关联。

兼顾技术与刺激的操作

《疯狂飚车》的操作，在还原真实车辆性能与路况的基础上，兼顾了真实性与趣味性。内测版本的《疯狂飚车》，是一款非常的考验车手的技术的游戏，因为它的真实，一直加速过弯将会是非常危险的事情；而且随着速度的提高，操控的难度也将加大。而好的成绩将主要靠精湛的技术来实现，适合自己的赛车加上精湛的技艺，才是获胜的保障。

《疯狂飚车》在操控手感的设计中，很大程度地吸取了《极品飞车》的优点，进入游戏第一时间就可以体验到驾车的快感，当你拉手刹过弯时车辆产生横向漂移后，能够看到漂移时路面上留下的令人赏心悦目的轮胎印记，直到出弯时加大油门，摆正方向后的提速。每辆赛车的车重、引擎属性、轮胎属性、车架的改装都会影响到车辆操控的感觉。引擎扭力强劲的车辆可以很直观地感受到其轮胎动力的输出推动着车辆的行驶，这种真实的感觉将震撼到每一个热爱赛车游戏的玩家。

丰富的任务，奖励丰厚

《疯狂飚车》在内测版本中新增加了任务系统，丰富的任务将伴随玩家游戏生涯始终。任务包含新手阶段的游戏引导内容以及面向中级玩家的比赛挑战内容。新手阶段的任务包含游戏的方方面面，如何买车、如何开启比赛、如何获得驾照、如何改车等内容在任务中都有体现。新手任务将指引玩家尽快熟悉游戏，丰厚的奖励也将缩短新手阶段时间，让玩家能尽快体验到新的游戏内容。而比赛挑战部分任务，就需要玩家在一定条件下完成目标，难度较大，对玩家的赛车技术是一个考验，当然奖励也更加丰厚。同时，获得能够开启游戏模式的“驾照”，也是通过任务来实现的。

还原现实中的名贵跑车

AE86、RX-7、斯巴鲁翼豹、奥迪TT……众多名车想不想亲自驾驶呢？来《疯狂飚车》吧！《疯狂飚车》游戏中全部使用真实世界中存在的车型，AE86、350Z、911、E VO、恩佐、甲壳虫、MINI、TT、Z4等等50余部名车，均能在《疯狂飚车》中得到最真实的体验。车辆性能都是运用现实中汽车的真实测试数据来设定，游戏中将再现每辆车的性能特点，给车手最真实还原的车辆感受。而在本次内测期间，第一批就将推出7款名车供玩家选择，其余车辆将在以后分阶段放出。

疯狂飚车
- 制作：久游网
- 运营：久游网　●游戏状态：近期内测
- 官方网站：http://http://cs.9you.com

《大富翁Online》开始开放性测试咯，并且这次测试是不删档的！所以大量的玩家蜂拥而入，游戏的初级区频道经常飘红。其实，这次的版本开放了不少新东西，有新地图、新道具、新Boss，金豆银行也正式开业。玩法多了，道具多了，游戏中的小秘密也增加了不少，你都知道吗？





不能说的秘密
——《大富翁Online》隐藏道具详解

“隐藏道具”是《大富翁Online》里最大的秘密！所谓隐藏道具，是需要满足一定的条件才能触发的，就像是RPG里的隐藏情节一样。休闲游戏里怎么实现这种玩法呢？主要是体现在卡片道具上。隐藏卡片需要集齐若干个相同的卡片后才会获得。至于这些隐藏卡片的详细配方，有部分已经得到验证啦，现在就来揭晓。

女神卡= 建屋卡×8

收集满后自动生成，实用效果一级棒——自己的全部地产加盖2层！建屋卡在传统模式和Boss模式里都有，属于很常见的卡片了，没想到它的隐藏剧情这么强悍吧？女神卡适合在传统模式的后期使用，因为后期的地盘都划分清楚了，加盖房子就成为最重要的事情了。在商店里买建屋卡，把其他的不用的卡片都卖掉。动作要快，如果没有建屋卡可以点刷新，但是提醒大家刷新是要花金豆的哦。不推荐Boss模式下使用，因为地太少了！Boss模式下也有个超好用的隐藏道具卡片，就是下面要说的超级地雷卡！

超级地雷卡=地雷卡×8

同样是满足条件后自动生成，然后出现在道具栏中。使用效果分为两种情况，在传统模式下是受伤后住院6天，PK模式和Boss模式下可以一次造成15 000的伤害！传统模式里就不要费心收集这个了，没多大意思。主要是在PK和打Boss时来发挥超级地雷卡的作用。在这两个模式的地图中，地雷卡非常容易收集到。地图上有很多道具可以拿，飞弹和地雷的图样大家肯定都不陌生了，踩到那块地就会得到相应的卡片一张。在商店里也可以买到，建议大家在收集地雷卡的时候把财神卡、福神卡用掉，其他的卡片就卖掉吧。否则没有足够的空格就不能制造出超级地雷卡了。只要满了8张卡就会自动转换成1张超级地雷卡，所以如果你打定主意要制造超级地雷，就放弃其他卡片吧。只有先制造出了超级地雷才会有7个空格卡片栏让你放别的卡。



可能会有人有疑问：这样费功夫弄出张超级地雷卡出来值得吗？答案是绝对值得！因为攻击效果太强了，如果是PK模式，一个超级地雷之后随便扔几个飞弹就能KO一个对手了。就算是Boss有10 000以上的血量，在导弹基地加超级地雷卡的攻势下，还是很快能够解决战斗的，尤其是如果有福神、图腾加了攻击后。唯一要注意的是引爆！一定要确保自己有引爆超级地雷卡的道具，比如飞弹卡、引爆卡之类的。因为超级地雷卡和地雷一样，要踩到或引爆才生效。比较推荐的方案有两个：1.超级地雷卡+飞弹卡/引爆卡；2.超级低雷卡+乌龟卡/一步卡。反正确保你要炸的对象在超级地雷卡爆炸伤害内就对了！炸的瞬间感觉真是超爽。



察看卡=请神卡×3

察看卡的效果是可以在一定时间内察看显示对方手中卡片种类。要求不高，很容易生产出来的卡，配合抢夺卡还是有点用处的。起码现在也没有发现察看卡太大的用途，就不详细的说怎么用了。1对1的时候比较有用吧。



其他卡片的秘密

牛卡=涨价卡×3：效果是股市全体股票连续上涨三次波动；

熊卡=查封卡×3：效果是股市全体股票连续下跌三次波动；

认购卡=黑卡×3：使用效果是可以以当前的价格强制购买其他玩家手中的股票，被收购者只能得到75%的资金！

牛卡、熊卡、认购卡主要是在传统模式中的股票地图中最有用处。详细的作用大家都了解了，最狠的就是认购卡了。往往能够让人出其不意制胜，就算对方的钱和股票都比你多，一张认购卡马上让他掉25%的资本。而且认购卡也算是最好积累的，在股票地图中商店里卖的红卡、黑卡很多，只要点券足够就行了。

隐藏道具就是具有这种出其不意的效果，往往能让人转败为胜。所以如果你在游戏中失利也不要气馁，孙小美常说的哦“先赢不是赢”，笑到最后的才是胜利者。赶快发动这些隐藏卡片吧，加油！P

大富翁Online
●制作：大宇资讯 ●运营：久游网
●游戏状态：1月25日内测
●官方网站：http://rich.9you.com

三国赤壁，千古风流人物。以三国历史为背景的网络游戏《赤壁》终于在1月25日这一天正式公测。谁是枭雄称霸一方？无限的空间正是玩家们游走的舞台。现在，我们就一起步入《赤壁》的世界，看一看《赤壁》中的新人之路。

一击致命，精准之弓
——《赤壁》的弓系新人之道

在《赤壁》中，弓虽有精准之名，但并不代表没有未命中的出现；弓有最远程的攻击距离，但还不足以达到怪未近身便已死的效果；弓有相较于其他职业不错的攻击力，但实际战斗中并不能达到一击致命的境界。如何强化你的人物呢？让我们从练级开始吧。

升级是提高人物等级，提升玩家生存战斗力的首要途径。在《赤壁》中，弓武器的升级在前期占有很大的优势，20米距离远程攻击优势可以让其在前期升级中独占鳌头。不过后期怪物战斗力不断提高的情况之下，弓武器玩家脆弱的防御使得升级越发艰难。那么怎样快速的升级呢？

★任务篇：效率的抉择

在《赤壁》中，玩家升级任务所需要的历练值，基本都是靠做主线任务和酒馆循环任务来获得的。如果想光靠干打怪来获得升级经验那是不太现实也比较费时费力。这里推荐比较常用的方式达到快速练级的目的。

组队与单练的选择

组队时，任务多接同一区域附近的打一定数量怪物的任务。虽然在“怪物归属为第一个攻击它的玩家”这一设定下，弓武器前期能依靠攻击距离优势来抢怪，升级确实很快，不过这样做大家后期升级就难了。所以大家遇到打一定数量怪物的任务就尽量跟别人组队，其实并不比单打慢，也不会影响你的金钱积累。

单练时，任务多接同一区域的需要打怪获得任务物品的任务。《赤壁》中任务物品是不共享的，只归属于拾取的玩家。在完成这一类任务时，弓玩家就最好不要随意组队，因为你的攻击距离优势恰巧是你拾取的最大劣势。在接任务上，注意酒馆循环任务和主线任务是不是都是打同一类型怪，如果是那么不要客气，接上一起打。这样相当于大家花一个任务的时间做好两个任务，大大的节约有效练级时间，增加单位时间练级效果。





酒馆的任务取舍

随着玩家的不断升级，我们做酒馆循环任务的经验值就在不断减少。针对这一情况，我们需要在遵循上面原则的前提下，对某些经验值低、路程远的任务就适当的放弃掉，为几百点的经验值东奔西跑打怪浪费时间是很不划算。建议再刷一次高级任务，经验值可是低级的几倍。

越是简单越要接

很多看起来十分简单的任务，粗看起来没有什么完成的价值，但其实性价比很高。任务系统中有一类是找特定NPC或叫大家挖东西然后交NPC就完成的任务，对这类酒馆任务大家不要客气有多少接多少。在任务导航时代，任何隐藏的NPC都只需要轻轻一点，何乐而不为？



酒馆特殊任务刷着做

从西凉的酒馆任务开始，系统会随机刷新出绿色任务和紫色任务。这类任务是非常特殊的。有些任务甚至是难得一见。除了这些对应不错的历练值奖励，还可获得稀有的、可换高级装备的特殊物品，这是普通酒馆任务没有的。不过这两类任务出现的几率比较小，而且正常的酒馆任务每天只有一轮，快速练级的话需要大家购买商店里的行酒令来刷，适合有钱玩家。这里简单为大家奉上刷绿色紫色任务的办法：

首先，我们每个区域地图有主线任务、商业任务和酒馆任务三大种类。主线任务大家需要完成一些，保留5个以上的任务数量，然后接5个放在任务栏。接着玩家要去酒馆接任务，酒馆任务刷新一次一般为6～8个任







务，如果玩家保留有5个主线任务，可以刷出8个酒馆任务。玩家可先选择接掉部分经验高、怪物容易的酒馆任务去完成，再回酒馆接剩下的几个经验值高、难度比较大的任务完成。留下两个任务在身上，再把剩下的任务全部接下，选择放弃经验低或怪物实在打不过的任务，再把剩下的任务完成，接着回酒馆老板那里拿行酒令刷新一次就可以了。

注意：1.不保证必然刷出，但能大大增加玩家刷出该任务的几率；2.系统每天自动的酒馆任务刷新也会出现绿色或紫色任务；3.这种特殊任务出现在玩家等级达到25级以后，25级之前是不可能刷出的。

★升级篇：压级的妙用

在《赤壁》里要想升级快，说到底还要靠大家的装备水平。如果装备跟不上怪物攻击的增长速度，那么无论如何进行练级的规划也是徒劳无功。游戏内的装备，1点防御抵消1点伤害，1点攻击等于1点伤害，所以防御和攻击同样重要。你需要做的，一是强化防御使自身抗性加强，避免弓玩家稀有的血量支撑不到怪物被消灭；二是加强攻击效果使怪物更早被消灭，避免弓玩家脆弱的防御抵抗不了长时间的近身攻击。



压级的概念和使用

在《赤壁》中，人物升级是需要玩家自己去点升级点，系统不会自动帮你升级。压级就是玩家人物有足够的升级经验值，但暂时不去点升级的做法。之所以要压级，是因为《赤壁》中的装备10级一换，玩家在前10级凭借任务奖励的装备勉强可以应付。不过随着等级的提高，同等级怪物的攻击力也成正比增加，之后就不是那么好混了，特别是弓武器这类防御比较脆弱的人物。

压级对玩家的益处

首先，我们知道主线任务毕竟有限，所以升级还需要大量循环的酒馆任务去积累经验值。不过，它所奖励的经验值随着玩家人物等级的增加而逐渐减少，所以玩家等级越高，就必然要接跟自己同等级的任务，这样才能获得正常的经验值。在装备不变的情况下，玩家依靠低级装备是抵抗不住高级怪物的攻击的。换言之，压级就是大家趁刚换下一段装备、正好能抵抗同等级怪物攻击时，一次性过渡到下次换装备的等级去。这样玩家不但能抗住怪物的攻击，而其所做任务经验值和奖励都是完整的，这样才会有效地升级。而且大家一次性升级后，其主线任务还保留在你压级之初，主线任务可不会随玩家等级升高而降低经验值，所以压级过后那更是飞一般的升级速度。

压级还有一个好处就是可以在积累升级经验值的同时积累升级兵种的经验值。可别小看兵种，它是关系到你能不能学习高阶技能的关键问题之一，其次兵种的升级还可提高大家人物的血量和攻击力。不过兵种所需要的经验值不少，人物升级时还要兼顾兵种升级势必会影响升级的速度，所以趁压级阶段来积累兵种升级经验值是最好的办法。

压级的最佳时间

前期练级玩家不需要刻意压等级，笔者推荐大家压等级时存的经验值以初换装备的等级开始至可以换下一阶装备的等级为止，当然还要算上你这一等级段可以升级到的兵种所需要的经验值。这里介绍两个比较重要的压级阶段：



25～30级：25级玩家可以换取西凉酒馆的重要防御装备，再强化一下便开始正式压级。从这一级开始玩家要尽量刷酒馆任务来存储经验值和某些重要的物品——绿色任务和紫色任务完成后的奖励物品。人物升级大约需要100万的经验值，兵种升级需要15万左右的经验值。

36～40级：36级玩家可以换取整套的二阶酒馆奖励装备，再加上36级刚换三阶武器，形成强有力的攻击和防御并重优势，强化后继续压级。由于精兵内测只开放到40级，所以只能一次性点到40级；如果二次内测开放更高级，建议大家直接升到可以更换装备为止。这一阶段人物升级经验值约为200万，兵种升级在30万左右。

浅谈弓系的PK表现

弓武器的PK和其技能息息相关，虽然弓有最远程的攻击距离，但目前弓的技能存在发招慢的致命弱点。弓的技能中只有一个流星箭技能是瞬间使用的，鸣镝箭虽然是起手招，而且附加状态很好，不过还是存在发招慢、后续效果会被其他技能取代的缺点；落缨射虽然名为瞬发，其实有先决条件——就是需要35点斗气，斗气只能通过持续的战斗才能获得，所以并不是真正的瞬发技能。

弓武器在PK时，最好采用偷袭的战术，近身后不要想着使用技能先跑吧。一般PK中，弓武器第一发招肯定是流星箭取得先手攻击，再用平射延缓对方近身速度，接着一招满弦射或五步射强力攻击或使对方中昏眩技能，最后再用一招满弦射足够让同等级的对手死亡或掉大半的血。如果对手吃药很强悍，我们只需要补上流星箭再平射就行。P

赤壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：1月25公测
●官方网站：http://www.chibi.com

作为一款国产赛车类网游，《极道车神》一面市就得到了许多玩家的关注，自由拼装赛车系统也让喜爱赛车的爱车一族们过足了瘾。不过，很多玩家还是不了解《极道车神》中五花八门的系统玩法，尤其是道具赛里的各种稀奇古怪的道具，更是让新手们摸不着头脑，这些东西都有些什么作用呀？





运气和实力的结合——《极道车神》道具玩法介绍

《极道车神》中的道具造型奇特，单从外观上看很难猜测出它们的用途，很多玩家获得道具后，都会在第一时间将道具扔出去，其实这种使用方法并不正确。在了解怎么使用道具之前，先让我们来看看各种道具的作用吧。

导弹：导弹的造型就是个子弹头，但它有着鲨鱼的眼睛和牙齿，可以瞄准使用者前面的赛车手，发射导弹后被瞄准者会被炸到天上去做短暂的停留再掉下来，使用者可以在这个时间轻松超过被瞄准的赛车手。从威力上来说，导弹是所有玩家又爱又恨的道具，它可以让你轻松超越对手但也可以让对手将自己炸上天。两枚小导弹合成为一枚高爆导弹后，持续时间和威力都会增加，当看到自己的赛车上有导弹瞄准红线时，一定要小心咯，赶快使用离子盾吧。

离子盾：离子盾的样子非常好记，一面盾牌的造型中间有一枚白色的五角星。它可以在自己被导弹瞄准时保护自己不被炸飞，对其他负面效果也有很大的作用。想要在赛场上保住名次不被其他玩家用道具蹂躏，离子盾可要运用及时。两面小离子盾会合成一面大的等离子盾，等离子盾的中间有着一颗长着天使翅膀的爱心。当然，等离子盾可以更长时间的保护使用者不被袭击。





喷射：在道具赛中，漂移是不会聚气的，想要加速就要依靠喷射了。喷射的造型和竞速赛中的加速状态造型是一样的，它可以在短时间内大幅度提高赛车的直线速度。当然也可以将两个小型的喷射合成一个大型的极速喷射，和其他道具一样，合成后的大道具比小道具的持续时间更长，也更有威力。需要注意的是，最好是在直线赛道中使用喷射道具，可最大限度的发挥它的功能，因为弯道在提速后很容易撞车延误时间。

铁球：铁球的造型非常简单，但作用非常恐怖，很多原本跑第一名的玩家都被它硬生生拖到了后面。铁球只攻击比赛中的第一名玩家，它会挂在第一名玩家的赛车后将车速拖慢，虽然持续时间不长，但足已让其他赛手轻松超越了。铁球合并后会出现更重更大的雕像，如果你的赛车被它拖住，除了第一名没指望以外，还要记得努力不要成为最后一名。



废气弹：如果在很弯曲的道路上突然起雾，相信一定会变成特大车祸现场。在《极道车神》里也会有类似的情况发生，赛车的废气被用心险恶的赛车手拿来当道具使用，使其他选手看不到前方道路就频发车祸。在使用废气弹时，最好是在弯曲的道路上进行，最大限度地骚扰其他选手。当然，如果在废气弹的效果范围内扔个“雪特”，相信一定会你偷着乐的。

雪特：雪特有着可爱的粉红色皮肤，各位MM可千万不要看它颜色可爱就撞上去哦。一旦撞到雪特赛车就会失灵打转，如果撞到雪特王，就会陷进它的身体里停止前进。所以，看到雪特时，一定要绕路。

台风：比起个头矮小的雪特来，台风所造成的效果非常明显，在废气弹中都可以看到直冲天际的龙卷风。台风的恐怖之处在于它会左右移动，一旦处在狭小的空间，比如森林主题地图的木桥上，就会将整个道路封锁，想要穿过这个区域，就要撞到台风被刮上天。在很窄的路道上这是一个很实用的道具，可要看准时机下手。

心灵控制：心灵控制要考验的则是玩家的操作水平，在心灵控制状态下，左右方向键效果相反，只要灵活操作并不能造成太大干扰。但也要小心，在弯曲的赛道上，方向相反的情况下操作不可能达到完美的效果，还要多加练习才行。

镭射：镭射是一种很恐怖的道具，会对使用者前一名自动发射不需瞄准，目标会出现短时间的缓慢状态，无法进行操作，同样只有离子盾才能防御。

最后别忘了，《极道车神》里的道具是可以升级的，捡到相同的两个道具就会自动合成一个高级道具。高级道具作用相同但效果更佳，导弹破不了离子盾，可两颗导弹合成的高爆导弹照样可以把它炸飞天，这下跑在最前边的车手要防守起来就更难了。P

极道车神
- 制作：冰动娱乐 ●运营：冰动娱乐
- 游戏状态：3月份封测
- 官方网站：http://cs.playcool.com



北京卓智时代倾力打造的网络游戏《纵横时空》，随着2008年的到来终于揭开面纱。现在就让我们一起走进这部历时3年、投资逾千万、由百余名游戏精英参与研发、历经多次封测的新形态奇幻网络游戏，带你领略一个宏伟的超时空穿越之旅。

穿越未来与历史
——《纵横时空》新游看点

"纵横大陆"之美

初到"纵横大陆"，一定会被她那美丽的风景所吸引。这是因为该游戏采用了目前最先进的开发引擎。通过业界领先的动态GAMMA高清技术，游戏画面表现力超越了以往的许多网络游戏。此外，结合凹凸贴图、高光贴图、水面折射和反射、全屏锐化等技术的应用，使游戏中无论是远方的山林沙漠还是近处一草一木都惟妙惟肖。据《纵横时空》的游戏制作人介绍，在强大的开发引擎和深厚的技术实力支持下，这款游戏可以将电脑显卡的性能发挥到极限。可以说，《纵横时空》将国产3D网游的画面质量推向了一个新的高峰。

穿越未来与历史

公元2046年，人类科技高度发达，文明仍然维持着高速的发展。在一次南极勘探考察中，我们在冰层深处发现了一座古老的遗迹。没有人知道它是谁建造的，也不清楚这些建筑经历了多少岁月。我们试图破解遗迹中古老石刻的记载，但却发现那是远古文明的可怕预言。

无论是远古与未来，"纵横大陆"从没有摆脱堕落对世界的渗透。在远古，连年的征战引来了暗魂，最终，人类宗派联合起来封印了黑暗。在未来，我们无止境的探索再次释放了邪恶，陨石天降，暗魂袭来。面对空前的浩劫，人类束手无策，只能穿越时空回到远古。与已经掌握封印方法的远古人类联合，彻底击败暗魂。面对这个陌生的大陆，我们需要学习这里的知识，选择自己的立场，探索未知的世界。更重要的是，这个时空也将迎来暗魂挑战。

各具特色的宗派选择

《纵横时空》中没有过分强调种族与职业的划分，而是以宗派作为职业。祝由、玄武、罗汉三大宗派分别代表了各具特色职业。

玄武宗：玄武擅用双刃战斗，并辅以"蛊"来设置陷阱机关。即使身处于密林之中，他们也能奔跑如飞，并可运用特殊技能与周围的环境同化，进而惑敌，经常可得到一击必杀的效果。除了卓越的猎杀技能外，玄武的武器锻造技术也相当高明，制造出的刀刃极为锋利，与他们的格斗技巧配合得天衣无缝。

祝由宗：祝由人世代生活在中洲大陆南部的群岛上，主要以捕鱼为生。祝由是一个特别的民族，他们拥有令人惊奇的巫术，虽然多数人身体纤弱，但精神感悟力较强。通过法杖使用各类咒语召唤大海之力。他们不仅精通治疗系法术，也可将大海的恬静转换成愤怒，化为强大的破坏力。

罗汉宗：罗汉宗的文明发源于中洲南部的峡谷中，他们曾经繁荣一时，荒野黄沙的环境令他们的体格强壮、意志坚强，可担千斤的大力士比比皆是。他们不喜过度依赖兵刃，仅仅配备手爪抗敌。战斗时，重于气势摄敌，无坚不摧。罗汉人对巨石十分着迷，并发展出独特的巨石文化。房屋建筑也多用巨石建造，具有很好的抵御风沙的能力。

独特的任务系统

很多网游的任务系统都是单线模式，大家都可以在同一NPC处接到并完成同样的任务。除了这些任务形式，《纵横时空》引入了主线任务系统的设计。这个系统将游戏贯穿成一个以不同章节为主轴的故事，通过玩家个体触发并完成世界任务，推动整个游戏的进程。



而另一个特色的任务系统是基于阵营之间的PvP互动任务。双方玩家可以参与类似竞赛的任务模式，而这类任务必然会导致输掉任务目标的阵营无法完成任务。多元化的任务机制是玩家充分体验《纵横时空》乐趣的基础，无论是参与性和竞争性都将比以往的网络游戏更加丰富。



套装与装备成长

与以往的MMORPG不同，《纵横世界》中的顶级装备将不是杀怪的奖励，而是通过生活技能打造出来。装备系统中分为普通装备、套装与可成长性装备3种，而装备颜色的区分是：白色为普通装备，绿色是套装，蓝色是可成长类装备。在《纵横时空》中有几百种套装组合，当你集齐5件拥有相同前缀的装备后将会得到更多的属性加成。

装备成长系统是《纵横时空》为了满足玩家的培养癖而设计的。装备成长系统并非简单的镶嵌、附魔，它可以让玩家常用的普通装备随着玩家经验的获得而增加灵性，并随之提升等级，最终成为拥有超强灵性的绑定装备，带给玩家能力上的飞跃。

纵横时空
- 制作：卓智时代 ●运营：卓智时代
- 游戏状态：近期内测
- 官方网站：http://www.mmochina.com

《大富翁世界之旅》系列与《大富翁》系列游戏一样，除了讨巧的人物设定，明快的游戏风格，健康向上的游戏内容之外，其中的小游戏，更是点睛之笔，在增加了游戏可玩性的同时，更让玩家体验到了不同的游戏乐趣。今天就去看下其最新一代作品《大富翁世界之旅3》中所呈现给我们的小游戏。



游戏中的游戏
——《大富翁世界之旅3》小游戏介绍

灾难小游戏

《大富翁世界之旅3》中的卡片系统和事件系统存在着许多的不确定性，这也使得游戏变得更加得悬念丛生，所谓“是福不是祸，是祸躲不过”，如何在发生灾祸时减少自己的损失，甚至是因祸得福？我们就来看一下这救命的灾难小游戏。



左右快速按键：记得某位武林前辈说过，“天下武功，唯快不破”，左右快速按键的要诀就是要“快”，这需要相当强劲的手脑协调性，看来想要破除灾难带来的影响，还是需要相当的天赋与练习的！

连续按键：看到这个游戏的名字就让人联想到了经典的街机游戏《侍魂》，其中在双方拼刀时的连续按键，让人印象深刻，将对手手中武器打落的快感不曾从记忆中消失。相信《大富翁世界之旅3》中的连续按键，也会给你带来同样的快乐。

瞬间按键：如果说前面所说的左右快速按键强调“快”，连续按键强调“狠”，那这里的瞬间按键，强调的就是“准”。按下的时间需要拿捏的相当准确，真可谓是“半寸在劫难逃，毫厘逃出升天”。

穷神小游戏

《大富翁世界之旅3》中，穷神扮演着可爱的反面角色，他的三阶变身更是让人防不胜防，当在游戏中，被穷神附身之后，他会和你玩一些小游戏，来考验你的智慧与心智。

猜拳：这个相信不用多做解释了，“剪刀、石头、布”可以说已经成为了全国最广泛、最流行、最被接受的一较高下的方法了。不用道具，不用鉴证，一秒钟内，一分高下。

扔骰子比大小：这个是当年“韦小宝韦爵爷”最喜欢的游戏了，凭着一身的运气和久战赌场的经验，他用一副骰子为自己赢得了不少的财富。而在《大富翁世界之旅3》中，玩家也需要与穷神用骰子一决雌雄，相信在赢过了穷神之后，会有意想不到的财富和运气奖励到玩家的身上！



除了上面说的猜拳和扔骰子之外，穷神还会和玩家开展有趣的开心词典与扔骰子得卡片等游戏，让玩家在为穷神附身烦恼的同时，享受到“游戏中的游戏”所带来的独特乐趣！

事件小游戏

《大富翁世界之旅3》的事件系统也是其亮点之一，事件系统根据其类别大致可以分为四大类，其中包括通常事件、灾难事件、纪念事件以及产业事件，





值得一提的是，每类事件都并非孤立存在，一旦满足既定条件，将获得一个绝对酷的称号。当事件被触发时，也可以通过小游戏来对事件的结果产生影响。

福神抽卡片：感觉上和抽奖差不多，面前似乎堆积着无数的奖品，只要用手指轻轻一抽，就可以决定是福星高照，还是手风不顺。在游戏中，当触发事件之后，如果能在福神抽卡片的游戏中抽到一支好签，一定能让你的环球致富之旅如虎添翼。

福神降临咒语：中国人年初五要放鞭炮迎接财神，可见神仙也是需要有人指路的。想要在《大富翁世界之旅3》中，让福神经常陪伴在左右，帮助产业规模日益壮大，就需要学会念一句福神降临的咒语，至于这个咒语到底是什么，就留给玩家在游戏中去解答吧！

《大富翁世界之旅3》中这些大家熟悉而易上手的游戏必将会给游戏添加不少的亮点和色彩，而整个游戏的进程也会因为小游戏的存在变得更加难以预测，游戏整体的娱乐性也会更上一层楼。动起来！让我们一起进入《大富翁世界之旅3》。

大富翁世界之旅3
●制作：宇峻奥汀 ●运营：寰宇之星
●游戏状态：2007年第四季度
●官方网站：http://rich3.uj.com.tw

中南网络与你一起书写浪漫的魔幻故事

中南网络成立于2006年，是中南集团卡通影视公司旗下从事游戏开发和运营的专业公司，致力于原创动画制作、影视节目发行、音像图书行销、衍生产品开发营销，以及网络游戏开发运营等相关产业。

中南集团卡通影视公司的母公司——浙江中南集团，是中国建筑装饰百强企业、中国民营企业500强之一。中南网络依托中南集团的实力和中南卡通影视的业内经验，引进世界先进的技术，依托经验丰富的开发团队，首期投资逾亿元人民币，根据中南影视卡通的同名动画片改编制作的3D MMORPG《魔幻仙踪Online》即将上市。 目前，中南网络已经有两款3D MMORPG和一款竞速类休闲网游投入开发，同时还有多款趣味游戏即将上档。 中南网络的目标是立足原创，打造中国最好的自主知识产权游戏：以人为本，打造真正给玩家带来乐趣的绿色健康游戏。中南网络的每款游戏都拥有一个专业的服务团队，建立了全天24小时的客户呼叫中心。

中南网络承诺：坚持“以人为本，立足原创”的宗旨，着眼以玩家为主，不断地为玩家提供高品质的游戏产品，打造一个精彩的互动娱乐天地，为中国网络娱乐文化产业的发展做出积极贡献。

《魔幻仙踪Online》游戏背景介绍

在《魔幻仙踪Online》中，自然之神与地心之神共同创造了魔幻世界。在魔幻世界经历了世界初成的洪荒年代里，石兽、水怪、雪灵、树妖、泥人等各种族在长期的演化中逐渐诞生。

种族纷争

随着各大种族的逐渐形成与发展，他们之间的矛盾也日益升级。魔幻历1503年，皮洛吉克（Biological）岛大地震，洛克山区裂变，无数滚石从山顶滚下冲入贝吉斯特河平原，石兽族群部落家园被毁。无处安身的石兽随即全族移居贝吉斯特河平原，并与原先居住在贝吉斯特河平原的水怪爆发了大规模的冲突，由此拉开了魔幻世界种族战争的序幕。其后的近200年间，各个种族之间大大小小规模的冲突、战争不断，无论是生性好战的石兽还是自卫反抗的水怪、泥人，就连与世无争的树妖也被卷入了种族纷争，魔幻世界一时间生灵涂炭。只有雪灵由于生活在最寒冷的北部孤岛上，而幸免于难。



七族共存

直至魔幻历1720年，石兽完全占据了贝吉斯特河平原，水怪被赶至海底、泥人被驱往南部群岛，种族纷争终于宣告结束，各族群之间开始了自己的发展，相互没有往来。做为战败者的水怪和泥人逐渐适应着周遭的环境，并开始发生变异。为了适应安耐吉（Energy）群岛的热带气候，泥人族不得不褪去全身的泥泞，最终形成了现在的人族。他们凭借灵活的身手和出众的力量，成为安耐吉群岛的主宰，并在海边以渔为生。

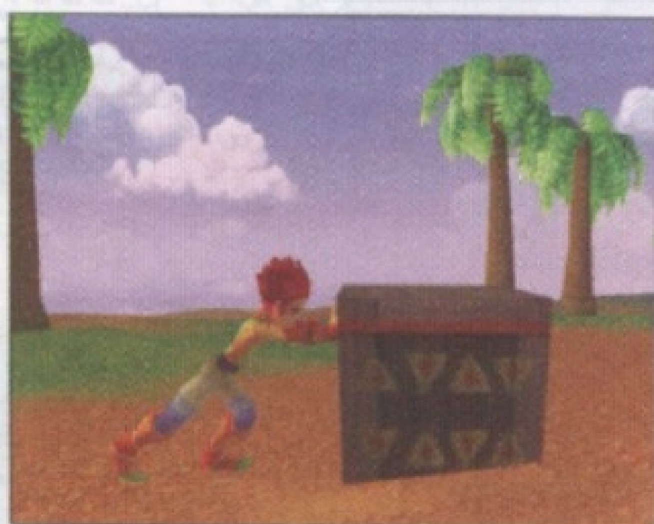
水怪族群中的一支北上直至伏雷沐（Flame）岛，在岛附近海域生活，并在伏雷沐岛冰湖内定居。由于不再长时间居于水底，四肢的鳍逐渐退化，但仍依稀可辨。继承了水怪智慧的这支族群最终成为了现在的海精灵族。

魔幻历3000年春，毁灭性灾难降临魔幻大陆，火山喷发、地震海啸、陨石雨同时降临，各族群受到不同程度的损失。几乎同时，在皮洛吉克（Biological）岛上出现了一种神秘的生物——“幻族”。幻族以与生俱来的操纵低能生物的本领迅速控制了整个石兽族群，使其成为自身的奴隶。

至此，魔幻世界形成了石兽、树妖、水怪、雪灵、人族、海精灵、幻族七个主要种族共存的壮观局面，其中以人族、海精灵及幻族发展的最为强大。

魔王之乱

魔幻历3000年，地心之神的仆人“烈焰”乘魔幻世界大陆天灾降临之际，打开了地心之门来到魔幻世界祸害众生。魔幻历3085年，看护世界的仙女在麦阁尼费森（Magnificent）城与烈焰魔王大战，最后使用古代魔法将魔王冰封在了烈焰窟中。但是魔王的两只眼睛却变成了魔球流失在了大海之中。魔幻历3100年，其中的一只魔球被邪恶的人族巫师在海边捡到，企图唤醒魔王、实现自己野心的巫师令魔幻世界再次面临浩劫。



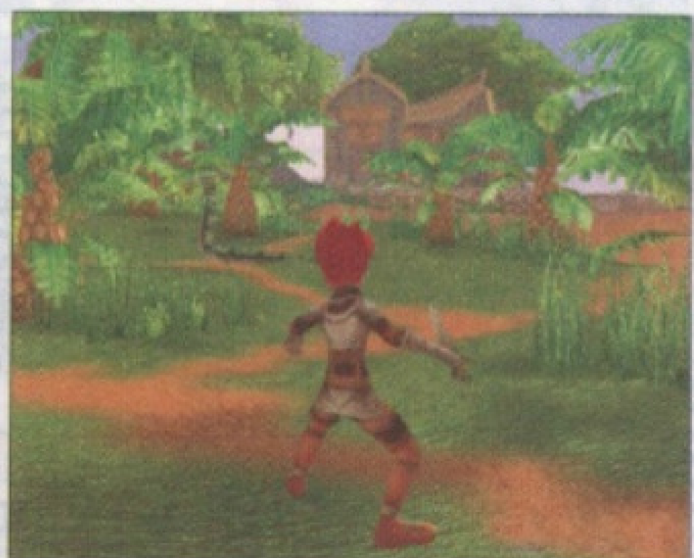
魔幻历3111年，为揭开身世之谜的渔村少年海婴在魔球的欺骗下来到麦阁尼费森城，用自己的身体唤醒了冰封的恶魔之王。魔幻3112年，火龙与魔王大战，海婴在众人的帮助下将魔王推进了地心之门，世界恢复了安宁。

混沌年代

经历了天灾和魔王之乱的各种族们都开始珍视自己的生命，七大种族相安无事的和平共处。这段时期内的种族文明飞速发展，科技日新月异，各个种族之间也可以有了一些往来。然而，魔王之乱的一千年后，另一只魔球的出现再度打破了来之不易的和平……

魔幻历4108年后，在各大族群中同时出现了一种传说。传说不论是谁，只要能找到遗失的魔球就能获得预知未来的能力、获得至高无上的魔法、并能获得全世界的财富。贪婪、欲望、邪恶开始笼罩整个世界。当魔球展现在众人面前时，一场血腥的屠杀爆发了，最后魔球落入了海盗的手中。

海盗运用魔球的预言能力找到了藏在海底烈焰魔窟内的宝藏，但也无意中用魔球唤醒了魔王。魔窟内的生物都发生了变异，邪恶魔力肆无忌惮地向整个魔幻世界蔓延，各个种族都遭受了毁灭性打击。幸存的海精灵族、幻族及人族团结一致顽强地抵抗着魔王……游戏就从这里开始了。



由上海智艺网络运营的网络游戏《龙影》，历时3年开发、耗资数千万，终于定于2008年3月开放内测，让百万玩家领略中国出品的欧美魔幻题材网游的魅力。运营公司相信，拥有西方精致画风、充满魔幻幻想的游戏画面，上手简单、以人为本的操作设置和平衡的游戏设定能够真正打动玩家的心。





中国出品，"暗黑"风向——《龙影》改名前瞻

从《暗影神迹》到《龙影》

上海智艺网络是由海归精英创办的网络科技公司，其技术力量和资金实力，尤其是领先的尖端跨平台核心技术令游戏界不可小视。

作为一款由中国公司独立自主研发并运营的魔幻类题材网游，《龙影》在2007年一直是以《暗影神迹》的名字出现在我们的视野里。《龙影》不仅沿袭了经典游戏《暗黑破坏神》风格设定，而且将当前流行的游戏设定引入游戏中，让玩家在体验怀旧经典的同时，又看到了新形态的魔幻网游。在3D网游横行的今天，《龙影》突破2D与3D的界限，试图显示它既复古又新潮的风格。两大阵营，宿命抗争；四大种族，天赋各异；有限职业，无限转职；上千技能，各有风采；个性骑宠，自由驯服；斩妖屠龙，掉落丰厚；公会堡垒，齐心抗敌；副本探险，合作无价；神兵利器，我手自创；万千任务，再现史诗。这是《龙影》官方总结的游戏特色。



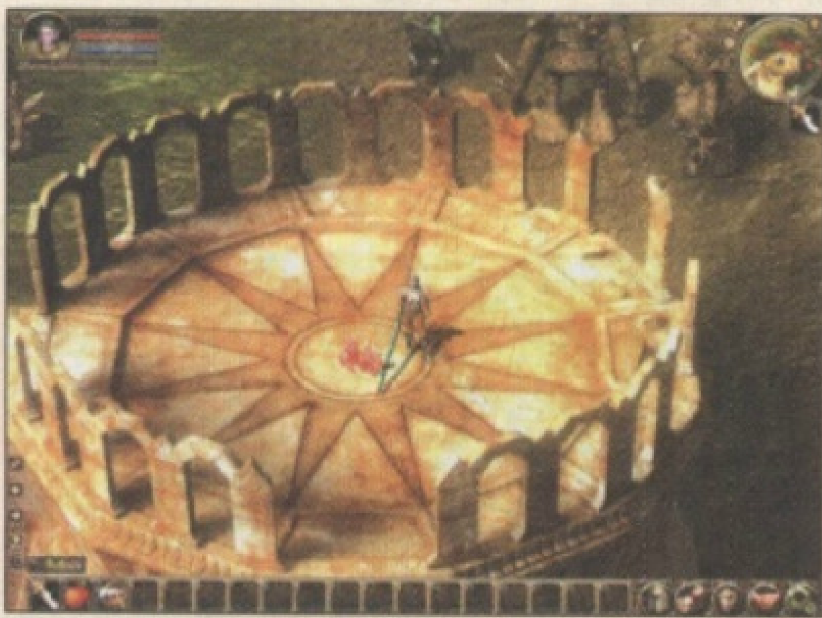
《龙影》的世界

《龙影》的世界中自古以来存在着两大对立阵营——联盟与混乱。从而衍生出四大种族：人类、矮人、精灵、兽人。

人类：阿格尼斯的人类是无所不能的，他们既是骁勇的武士，也可以是睿智的法师。联盟中的主角永远是人类，而非数量稀少的精灵。

矮人：灰岩矮人拥有着高出其他种族许多的机械文明，使得善战的灰岩矮人成为混乱阵营中不可忽视的一部分。

精灵：纤细的身材、敏捷的身手以及美貌和长寿，这一切都是精灵最显著的特点，阿格尼斯大陆的精灵同时在法术和箭术上都占有一席之地，在联盟中一直扮演着火力输出的角色。



兽人：兽人有着无比壮硕的身躯，比其他种族更高大，更强壮，这决定了这些绿皮肤长獠牙的家伙注定成为混乱阵营中正面战场的中流砥柱。

四大职业，相辅相成

《龙影》共有四大职业可供选择，各职业间的技能不同，在团队中的作用也不尽相同。配合种族来选择职业，特别是转职后的多种发展方向，习得的技能进而得到的属性提升，配合团队作战更会有各种奇妙的变化。

战士：拥有最高的生命力和近身攻击力，可以专精所有的近身武器，穿戴一切铠甲和重型铠甲，但移动速度较慢而且远距离攻击力比较薄弱。



法师：拥有最高的魔法攻击力，拥有强大的单体攻击和范围攻击魔法，但生命力薄弱，能借助很多魔法效果保护自己。

僧侣：僧侣擅长搏击，拳脚就是他们的武器，并且拥有强大的医疗能力，可以解除几乎所有的疾病、毒素和心智控制方面的状态。僧侣可以穿戴铠甲，并且只可以使用拳套作为自己的武器。

弓箭手：有最佳的远程攻击手段，可以借助一些动物来帮助自己，有一些简单的魔法。游侠可以穿戴几乎所有的护甲并且可以专精远程武器。



职业属性说明

力量：影响近战物理攻击的伤害；

敏捷：影响到远距离物理攻击的伤害，还影响致命一击的几率；

耐力：影响人物的生命值上限和恢复速度；

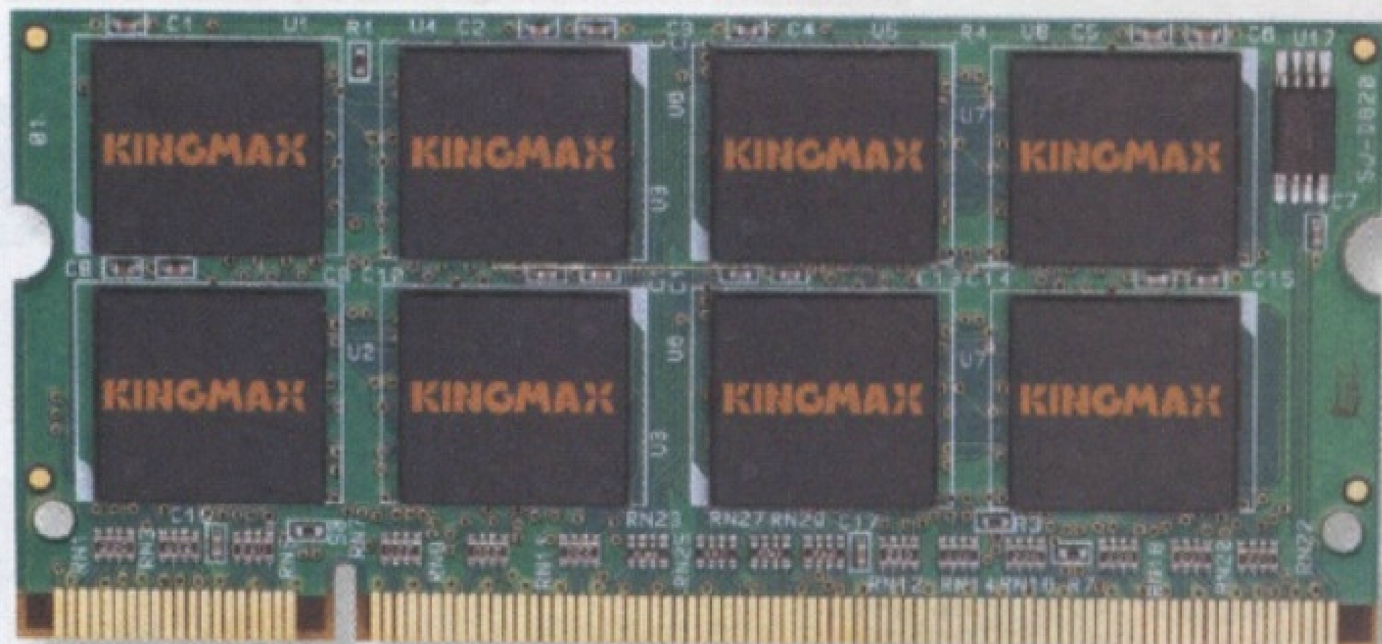
智力：影响人物的法力值上限和恢复速度。

相信不少玩家已经开始对《龙影》产生浓厚的兴趣了，那就和我们一起走进《龙影》的世界中，亲身体验这款新作给我们带来的震撼吧。

龙影
●制作：SmartCell Technology ●运营：智艺网络
●游戏状态：3月28日内测
●官方网站：http://www.52sol.com

低价无罪，笔记本动刀加内存

放眼望去，现如今的低价笔记本已经充斥了整个市场，其性能需要“动刀”升级才能保证应用的流畅。中国台湾著名存储品牌KINGMAX看准这个内存升级的巨大商机，大举强势扑入，旗下的Venus系列笔记本内存现已铺货市场，主要是主流频率的SO-DIMM DDRII667/800内存，决心抓住机会在笔记本电脑“动刀加内存”上大作一把文章。



内存是笔记本电脑最大一处“刀口”。对于普通用户如此，商家亦如此。笔记本制造商要考虑如何才能把成本压到最低，同时又不影响产品的品质和口碑，高性价比的内存是他们必须逾越的“关卡”。笔记本代理商们要考虑的则是如何让更多的消费者明白，低价笔记本在吸引眼球的同时也需要保证性能上的不落伍，让他们在购机当下就能决定再掏出一笔钱就地升级；他们面对的是选择怎样的内存供货源，品牌信誉度和产品的兼容性就成了他们首要的择剔标准。还有那些代工的OEM厂商，成本和品质的诉求更是他们的命根子，自然少不了近乎苛求的精益求精。当然，最终的决定权在于终端消费者的评判，一定程度上，他们手里的那一刀才是能够真正呼风唤雨的宝刀。

由此而来的问题是，如何选内存？这便成了众人瞩目的焦点。在刚刚开始的08奥运品牌行销年里，KINGMAX将着重拓宽通路，加大笔记本内存货源供给，使上述机会和可能都能转为现实。对于上述四类人群，内存选择都会注意下面三点：响当当的大品牌，良好的售后服务，颇高的性价比优势。在这里，台湾KINGMAX就是个优秀的典范。作为全球性的国际品牌KINGMAX是全球唯一从产业垂直整合的竞争优势上着手的存储厂商，从内存模块制程上最重要的BGA封装方式以及闪存产品创新革命的PIP封装技术，到研发、设计、封装、测试，再到行销，成功的完成了产业的垂直整合优势，在业内拥有着良好的口碑和美誉。

技术实力是一个品牌最有发言权的象征，其最实质的部分，包括稳定、兼容、效能等全都体现在这里。KINGMAX在内存领域的代表技术是其独家专利的TinyBGA封装技术，它具有体积小、散热快、耗电低、容量大、电性干扰小等优点，同时从中提取的防伪机制可保证产品不受假冒伪劣的侵扰。对于研发与测试、生产设备的大量投入也是KINGMAX内存产品质量得到保障的重要手段，耗资数千万美金购入代号为T5593和T5585的测试设备，能够确保内存产品真正达到足值的频率，并具有良好的稳定性和兼容性。此外，在关注产品效能的同时也同样关注环保，KINGMAX一直致力研发无铅制程技术，其高品质的环保无铅内存，除采用无铅化的IC颗粒外，印刷电路板（PCB）及SMT生产线的焊接材料及温度等参数也都通过高温的可靠度测试，完全符合欧盟“限制有害物质使用（RoHS）”规定条件，同时也符合美国、日本及中国大陆等地环保诉求。

KINGMAX®
Yours forever

另外一个很重要的标准是良好的售后，因为世界上没有一个品牌可以保证自己的产品百分百不出问题，百密难免一疏，真正好的品牌是在有了问题之后还能够做到良好的售后服务。KINGMAX在售后上提供终身质保服务，并将在2008年继续增加服务中心和据点，为消费者解除了后顾之忧。

至于性价比的考量，无需多说，低价笔记本的选择本身就是性价比的要求所使，当然要贯彻到底。KINGMAX树立着国际级的品牌，却表达着很平民的售价，在主流市场上一直拥有着很广泛的受众群。笔记本内存升级，KINGMAX Venus系列就是最佳的选择，无论品牌、售后还是性价比，都能称得上是低价笔记本的绝配。

可以预见的，未来笔记本的低价趋势会越来越明朗，如今已经有比低价笔记本还要低的超低价笔记本苗头出现，如最近炒得火热的2999易PC，虽然稚嫩，但随着它慢慢成熟的过程，内存行业也必将经历再一次的蓬勃发展期。P

KINGMAX Venus系列 DDRII SO-DIMM笔记本内存产品特性

200-pin 667MHz/800MHz DDRII
CAS Latency：4
电压：1.8V，降低约50%的耗电量；绝佳的散热功能
容量：1GB/2GB
高兼容性及高稳定性
全球终身保固服务

玩游戏不算啥 做游戏真本领

根据2007年度中国游戏年产业年会发布的统计报告：截至2007年12月，中国网络游戏用户数已达到4017万，比2006年增长23%。预计2012年中国网络游戏用户数将达到8456万，2007年到2012年的年复合增长率为16%，高于互联网用户数增长率。





如此庞大的网络游戏用户说明了这几年我国的游戏产业发展非常迅猛，在游戏产业界一片欢呼的时候，也有很多人为此担心，因为游戏本是让人们在工作之余用来放松心情、休闲娱乐的，但是部分青少年把过多的精力投入其中，导致一些家长对游戏产生了片面的看法，对游戏持反对、抵制甚至仇视的态度，很多爱好游戏的朋友常常也因为家人的反对而非常无奈。

实际上，游戏动漫产业是一项国家大力支持的一项产业。在国务院发布的《关于鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》和《振兴软件产业行动纲要》中就明确提出要大力发展游戏动漫产业。在2007年的游戏产业年会上，苏州市副市长、中国版协常务副主席、中央宣传部政策研究室、教育部基础教育教育司等众多政府机构代表的出席也说明了这一点。所以，网络游戏本身并不可怕，关键是要正确地对待它，如果你愿意，它甚至可以成为我们一份薪水不菲的工作。

如上而言，如果把对游戏的爱好和热情转到学习游戏设计与开发方面，不仅可以对游戏有更深一步的接触，使自己在游戏方面的天赋得到淋漓尽致的发挥，还可以切入急需人才的游戏行业，获得一份稳定、高薪的工作，让亲朋好友对你的态度由反对变成支持、鼓励，让你身边的朋友羡慕，让你的家人骄傲！







这绝对不是无稽之谈，位于南京的江苏万和计算机培训中心就走出无数这样的游戏动漫开发精英。就说最近，万和的邓同学被上海灵禅录用为网游程序员；李同学被上海第九城市录用为游戏策划；赵同学被北京掌中米格录用为手游程序员；孙同学被上海征途网络录用为网游程序员；李同学被游戏米果录用为网游程序员……类似这样的就业信息，万和的宣传栏上每个月都要贴出几十份。这些年来，万和培养出的游戏动漫人才有上千人。

从玩游戏到做游戏，关键是要有一个好的渠道，换句话说就是要选择一个好的培训学校，这样才能把自己对游戏的热爱转化为高超的开发、设计技能。上面提到的江苏万和计算机培训中心就是一个不错的学校。江苏万和是南京地区成立最早、成长最快、发展最成熟的游戏动漫人才培训机构。经过15年的发展，4年的游戏动漫人才教育，万和已经形成了完善的教育管理模式（学员、班长、班主任、教师、家长五级监督管理），顶级的师资力量（讲师都是来自著名游戏企业的总监级人物），强有力的就业保障体系（合格学员100%推荐就业）。目前，游戏开发与设计方向的学员已广泛就业于第九城市、乐天堂科技、颂歌文化、登创科技、波波魔火、聚闲数码、手游部落、东联数码、德亿科技、瑞兽科技、首指信息、飓风数码、虚拟软件、迈鼎科技、掌乐科技等著名游戏动漫企业。

玩游戏或许会背上“荒废学业”、“沉迷游戏”之类的坏名声，但是做游戏则可以获得“好工作”、“高工资”。成败在于一念之间，一个电话或许就可以改变你的一生。（万和咨询电话：025-83242999 网址：www.wanho.net）P



头牌新闻

ESWC 2008中国区预选赛启动

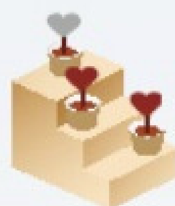
■ 本刊记者 8神经



诸位嘉宾共同开启ESWC中国之门

ESWC 2008中国区预选赛启动新闻发布会于2008年1月29日在北京新闻大厦隆重召开，国家体育总局办公厅副主任王路生先生、ESWC全球代表Renaud de la Baume先生等有关领导以及人士出席了本次发布会。国家体育总局办公厅副主任王路生先生首先上台致辞，表达了国家体育总局对本次ESWC 2008中国区预选赛的大力支持。王路生先生对以往的ESWC中国区预选赛给予了很高的肯定，并希望ESWC 2008中国区预选赛能够树立一个电子竞技行业的赛事标准，为中国电子竞技行业发展确立目标。本次ESWC 2008中国区承办方——无锡数字娱乐传媒有限公司CEO李蕾女士向到会诸方介绍了无锡数字娱乐传媒有限公司在电子竞技赛事运营上的履历和经验，并郑重承诺，一定尽其所能将ESWC 2008中国区预选赛打造成国内最专业、最优秀的国际电子竞技品牌赛事。随后，ESWC中国组委会主席、无锡广播电视集团董事长总经理严克勤先生致辞，他详细介绍了近期无锡广电集团对于整个游戏动漫产业的发展规划，以及对整个电子竞技行业的前景分析，并谈到无锡广电集团将提供所有资源来保证ESWC2008中国区的圆满成功。

在嘉宾发言结束后，所有到会嘉宾共同开启了“ESWC 2008中国之门”，随着变幻的灯光和音乐，历届ESWC中国区预算赛冠军代表从“ESWC 2008中国之门”后鱼贯进场，标志着ESWC 2008中国区预选赛正式启动。P



晶合热点

Gravity被收购

2008年2月14日，日本网络游戏运营商Gungho Online Entertainment宣布，将于4月1日把同行企业韩国Gravity收购为子公司。Gungho将实施以孙泰藏任董事长的投资公司为承担方的第三方增资配股，接受相当于Gravity已发行股票52.4%的实物出资。Gungho Online Entertainment是Gravity公司早先开发的产品《仙境传说RO》在日本地区的运营商，通过运营RO和《密传》《埃米尔物语》等游戏一举成为日本最大的网络游戏运营公司。这也是继盛大收购《传奇》的研发商Actoz Soft之后，又一起代理运营商收购研发商的事件。

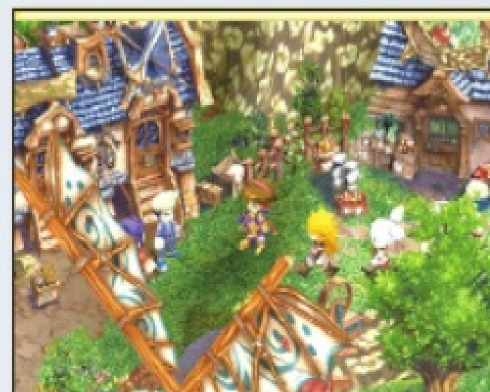
久游网签约《魔力宝贝2》

近日，久游网宣布已与日本史克威尔艾尼克斯株式会社正式签约，获得了该公司作为《魔力宝贝》正统续作而研发的《魔力宝贝2》在中国大陆、澳门地区的独家运营权，并将于今年夏季在中国大陆地区开始运营。

对于此次签约，久游网董事局主席兼总裁王子杰表示，史克威尔艾尼克斯是具有亚洲和全球影响力的数字娱乐企业，



目前公布的《魔力宝贝2》Logo



《魔力宝贝2》实际运行画面

《魔力宝贝》也是在国内网游用户中具有良好形象的知名品牌之一，而久游网拥有的2.8亿注册用户资源，特别是在业内极其突出的高比率女性用户群，加之久游网近期在MMORPG运营方面所取得的突破，都也为《魔力宝贝2》的推出创造了良好基础。特别是此次双方采用了“创造性的合作模式”，将极大体现双方将用户利益置于首要考虑的意愿。他表示，久游网将努力为广大中国玩家带来这款高品质的世界级Q版大作。

盛大发布新款大型3D网游Lazeska

2008年2月19日，上海盛大网络发展有限公司正式发布由旗下子公司Actoz研发的3D多人在线角色扮演类游戏（MMORPG）Lazeska。Lazeska是韩国网络游戏开发商Actoz Soft核心团队历时3年精心研发的大型空中幻想角色扮演类游戏，游戏中导入了丰富的“空中战斗”元素，可以让玩家实现海、陆、空三地的自由战斗，Lazeska预计于2008年下半年在中国展开公开测试。盛大董事长兼首席执行官陈天桥先生表示，“Lazeska是盛大2008年产品



线的一个重要提升，同时也是盛大研发团队出色实力的证明，我们对该游戏在中国市场的表现充满期待。”此外在2月20日，上海盛大网络还宣布获得韩国游戏开发商和发行商NCsoft Corporation开发的网络休闲游戏Atrix在中国内地的独家运营权。

《诛仙》即将开放飞行系统

风靡2007年的网络游戏《诛仙》，随着一步步更新，许多原著小说中的故事情节、场景、技能和五重修真境界等内容都得到了再现。然而，始终贯穿于小说当中的驾驭法宝，也就是玩家期盼已久的飞行系统却一直没有开放。最近从完美时空传出消息，《诛仙》将在2008年开放这一游戏功能。在年初开启的“诛丝许愿”活动中，《诛仙》已经承诺“将优先开放玩家期待值最高的功能”，随即，1月15日的版本更新就将呼声颇高的新时装及新坐骑发布。虽然完美时空还没有透露具体的计划，但想必不会让玩家们等待得太久。


《诛仙》的飞行是否和《完美世界》类似？



晶合新作

《极道车神》开始新一轮封测

阳春三月，万物复苏，号称“全球首款自由拼装”的赛车网游《极道车神》以全新姿态亮相，定于近期开启新一轮封闭测试。《极道车神》以自由拼装为特色，力图让玩家根据赛道及手感的不同DIY自己的专属赛车，并可通过属性图观察自由拼装的创意效果。在新一轮测试中，老玩家的账号及角色资料被完整保留，并且游戏特别为所有老玩家制作了星光大道赛道，让每位老玩家的名字永远在留在游戏中。由于所有装备属性均已更新，因此角色装备将不会保留，但老玩家可根据级别获得相应的可观奖励，以购买更好的新装备。



新版测试所有装备属性均已更新

网页游戏《悠游三国》投入运营

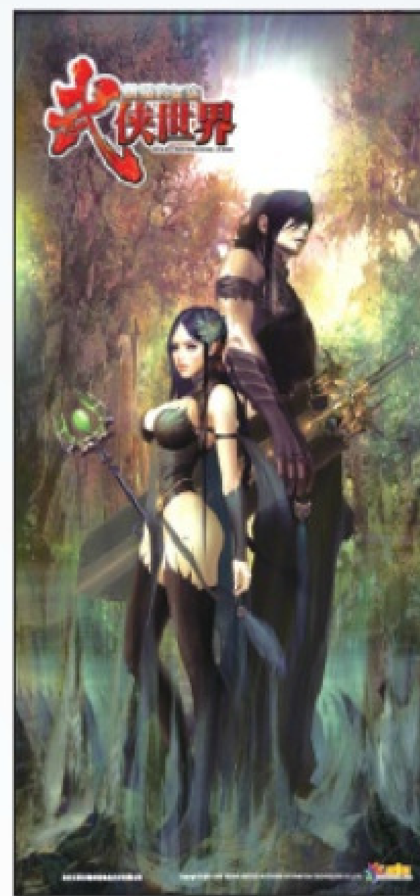
近日，上海悠游网宣布运营由游戏新干线自主研发的首款网页游戏《悠游三国》，游戏已于3月7日正式开放公测。

《悠游三国》是一款嵌入IE浏览器的游戏，和其他网页游戏一样，玩家只要登录《悠游三国》网站，输入账号和密码，不用安装客户端就可以进行游戏。在《悠游三国》中，每位玩家都是一个领地的领主。除了靠自己努力生产粮食、矿石、木材等来建设领地外，还可养兵攻打其他城池的玩家，进而掠夺资源来扩充自己的地盘。与大型网络游戏一样，《悠游三国》中可以组织公会，靠着其他战友的协防来抵抗他人的侵略，同样地，三五个好友也可联合攻击比自己实力更强的城池，以外交、权谋、谍战、结盟、分工等活动，与大家一同取得胜利。



好客网“双龙出海”，推出两款网游

由好客网历时两年时间、耗重金制作的两款武侠题材网络游戏《武侠世界》与《真三国》定于3月18日展开技术测试。这两款产品的技术测试与以往网络游戏的测试进度有所不同，好客网在技术测试前期已经充分做好了应对各种问题的准备。在技术水平相对平稳的状态下，好客网才对玩家开放《武侠世界》和《真三国》的测试，他们相信，玩家进入游戏将不会像一些网游的早期测试一样遭遇各种困难。好客网的前身是于2001年成立的电玩方舟，是一个专业播报游戏专题节目、提供专业游戏资料的资讯平台。好客网透露，2008年他们将陆续推出数款大型和休闲网络游戏产品，力争以黑马的姿态进军网络游戏业。



FIFA 08简体中文版上市

2008年1月28日，美国艺电的FIFA系列最新作品FIFA 08简体中文版正式在中国大陆上市。本作除将FIFA 07引入的新一代引擎和足球物理系统继续发扬光大之外，更对画面再次进行优化，并增加了多种要素。新增的手动操控机制将允许玩家在关键时刻突显风采，可利用此机制在禁区前、在中场、在后场——或是其他什么地方——做出精妙的直塞球或是长传，也可在对方获得单刀球的情况下控制己方守门员阻止进球。此外新增加的角色扮演模式可让玩家亲身经历一个足球运动员的职业生涯，默默无闻，努力进步，最后成为世界巨星。

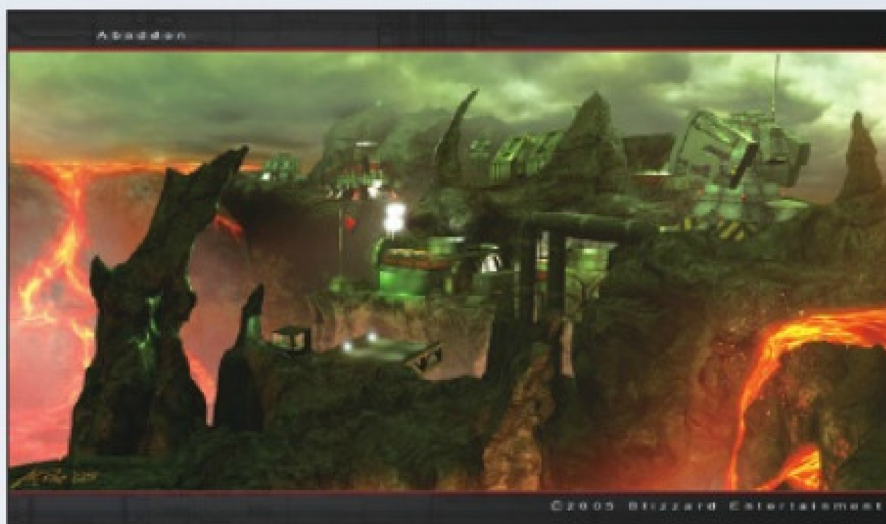
市场参考价格：69元。





晶合声音

“是啊，我们还没有放弃那个计划。”



美国暴雪公司的高级副总裁Frank Pearce日前在互动娱乐峰会上曝光了8款在研发阶段就被停止的游戏作品，以说明其对游戏品质的重视。有细心的观众发现曾经备受瞩目的《星际争霸——幽灵》并不在其中，于是发出了疑问，令人惊喜的是得到了一个肯定的回答。看来这款传说中的作品将一如既往地吊诸多“星际”爱好者的胃口。

“我们目前正以政府立法形式修改游戏产业振兴法做准备，同时为了健康的游戏文化打算引进‘防沉迷系统’。”

2008年2月18日韩国文化观光部对外如此公开表示。他们所提及的“防沉迷系统”就是中国新闻出版总署业已在中国网络游戏行业实施的互联网未成年人控制管理系统。看来网络游戏沉迷不仅仅是中国网民所面对的问题，韩国人也为此很伤脑筋。无论是打怪升级的《传奇》，还是金钱换装备的免费游戏运营模式，都是从韩国传到中国的，倒是这看上去能限制游戏负面作用的“防沉迷系统”需要从中国引进，这应该让韩国人深思一番了。

“在中国范围内，最糟糕的，其实是网游一年一年被妖魔化。”

在苏州召开的游戏年会上，面对台下提出的“2007年游戏行业什么最糟糕”的问题，巨人网络总裁史玉柱严肃地回答。不过网络游戏受到不公正的舆论批判并不是从最近开始，而是早有渊源。史老板忽然如此关心起这个问题，不知道他有没有想过，是什么给了那些努力妖魔化网络游戏的人口实呢？



晶合人物

朱骏

眼见着2月22日就要公布财报，此时的九城老板正在做什么呢？关注足球的玩家也许会发现，身兼上海申花足球队老板的朱骏此时正随申花队在日本拉练！而在2月17日的一场球赛中，朱骏更是带伤上场，独进5球，最终申花队以8比1大比分横扫对手，看来朱骏对企业的经营状况非常有信心。而这一事实表达出的另一个意思是，中国足球比中国游戏更需要多下力气。



朱老板此刻豪气冲天



晶合快评

引发感慨的销售榜

■本刊记者 生铁



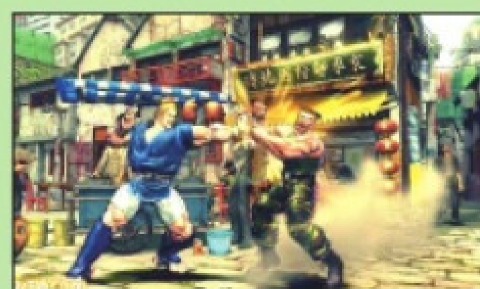
100万是个什么概念？

一样文化产品，卖出100万套，这对任何人、任何企业来说都是件大事。

最近一段时间，日本游戏企业卡普空（CAPCOM）陆续公开了《街头霸王》（Street Fighter）系列的第4代新作开发中的影音资料。从《街头霸王》算起，一晃已经20年过去，如今的玩家对这个系列作品也只能算是有所耳闻，而对于从《街头霸王Ⅱ》一路玩过来的老玩家而言，即将推出4代的消息也只能使他们感慨而非欣喜。时间渐渐改变一切。

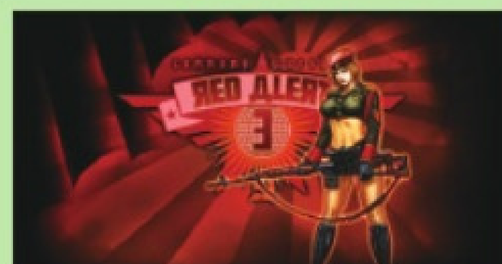
而就在前不久，卡普空公布了截止到2007年12月31日前其所有达到百万套销量的作品名单。其中超任版本《街头霸王Ⅱ》的累积销量居然达到630万套，位居销售排行榜的首位。而过去我们普遍认为是挖掘剩余价值的Turbo版（增加了4个新人物、调整了平衡性及速度感），其超任版本居然也卖出了410万套，位居卡普空整个历史销量的第3位。《街头霸王》作为一个品牌，它整个系列在不同平台上推出了59部作品，累计销量达到了2500万套。2500万是个什么概念呢？我们随便举个例子——它将近是瑞典总人口的3倍。

但是格斗游戏的时代已经过去了，《VR战士》和《铁拳》系列都已是特定玩家群体的爱好了，比一对一这样的格斗游戏更具备竞技性的游戏早已使格斗游戏渐渐褪去身上的光芒色彩。



如今，这样亲切熟悉的画面，带给老玩家的只能是感慨

写到这里，我们不免想到另一款历史上过百万套销售业绩的系列《命令与征服》（Command & Conquer），这个系列作品早在2000年推出《红色警报2》时，总销量就已经超过1350万套，现在8年过去，其业绩可想而知。现在它的著名外传性YY作品《红色警报》将推出它的第3代了。而它又能怎么样呢？我们只能拭目以待。



看着《红色警报3》的最新原设计图，我们难免不禁一笑

哦对了，还忘了说一句，在卡普空的历代销售业绩排行榜上，除了《街头霸王Ⅱ》及其Turbo版这两款产品分列第1和第3名外，排进前5名的作品，被PS版《生化危机》系列的1、2、3代囊括。谁说人们不喜欢恐怖事物？P

Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm

战锤40 000 ——战争黎明之灵魂风暴

■北京 奥杰



即时战略	制作：Iron Lore Entertainment	上市日期：2008年春季
	发行：THQ	推荐度：★★★★

熟悉《战锤40 000》系列游戏的玩家都知道，“战锤40 000”世界中的血战永远不会终止。而《战争黎明》第3部资料片《灵魂风暴》的即将推出，更是完美地证实了这一点。

何谓“灵魂风暴”？太空某个区域遭受剧烈的变形风暴而引发骚乱，每个种族都派出人马探查其究竟，进而发生战斗，爆发战争。在这场“风暴”中，最为引人注目的是两个新面孔——Dark Eldar和Sisters of Battle。他们的出现将种族的数量由先前的7个增加到9个。如同《暗黑十字军》（Dark Crusade）一样，《灵魂风暴》也是一部独立的资料片，不需要安装先前的游戏即可运行，并且玩家可以在游戏的单关战役中任意选择9个不同种族进行战斗。不过，如果玩家要进行联线游戏，则必须安装先前的版本，才能指挥Sisters of Battle或者Dark Eldar进行战斗。



行进中的战斗



基地遭受攻击



近距离战斗

在2个新种族中，Dark Eldar是更为邪恶的Eldar种族。作为太空海盗和佣兵，他们利用掠夺来的武器和资源扩充自己的实力。这个种族依靠游击战术和毒攻来使对手丧失战斗能力。其战斗单位具有高机动性，无论是利用飞行器还是翅膀，都可以让他们在空战中具有很大优势。另外，Dark Eldar是唯一能够采集灵魂的种族。他们能够俯冲到有尸体的地区，收集灵魂作为资源。因此，在Dark Eldar面前损失部队，其结果就是让他们变得更为强大。至于Sisters of Battle，她们则是最为狂热的帝国军队。这些武装的女人通常以君主的名义发动战争，并且能够采集一种独特的资源——忠诚。这种东西是自己产生出来的，其能量可以转化为Acts of Faith，在战斗中不但能够形成防护壁垒，而且可以让火焰从天而降落到敌人身上。不过，Sisters of Battle在转化忠诚能量的时候，不能生产标准资源，因此玩家需要在生产部队和加强Acts of Faith之间做好平衡。



地对空作战



立体作战



高科技战士

除了新增的2个种族外，《灵魂风暴》还为每个种族增加了空战单位，并且战场也有明显变化。《暗黑十字军》曾经在单人战役中引入了开放式的世界地图，而《灵魂风暴》更将其延伸到多个星球上。而且每当玩家占领了特定的地域，就可以得到特殊奖励，比如每个回合双倍攻击的能力。当然，如果玩家控制了整个太空，则会得到更大利益。在多人游戏方面，《灵魂战争》引入了Game for Windows Live之外的一个全新“成就”系统，用来专门记录评判不同种族的战斗成绩，在很大程度上提高了联线作战的挑战性。

“战锤40 000”世界的变化从来都是让人刮目相看的，《灵魂风暴》依旧保持着其优良的传统。尽管《灵魂风暴》的开发工作交到了Iron Lore（《泰坦之旅》（Titan Quest）的开发者）手中，但是前作的开发者Relic Entertainment仍将参与制作。强强联手，我们丝毫不必担心游戏品质。现在只需耐心等待2008年春季《战锤40 000——战争黎明之灵魂风暴》的战火弥漫于银河系。

Codename Panzers: Cold War
代号装甲——冷战

■游侠 神之影



即时战略	制作：Storm Region	上市日期：2008年春
	发行：10tacle Studios	推荐度：★★★★

随着《代号——装甲》《目标柏林》等几款即时战略游戏的出色表现，匈牙利开发商Storm Region的实力已经得到了业界和玩家们的肯定。去年6月，异军突起的德国发行商10tacle Studios将其收购，同时获得了多款游戏的开发版权，其中就包括正在开发的即时战略大作《代号装甲——冷战》。这是"代号装甲"系列的最新作品，据说游戏会带来革命性的改变。

改变一：从真实历史到假想剧情

根据游戏副标题所示，游戏的背景设定在著名的冷战时期。众所周知，冷战是美国与苏联进行除战争以外的全面较量，双方都畏惧对方的核武器威力，因此整个时期从未发生过正面的冲突。为了让这场"战争"更具吸引力，制作组为冷战假想了一段插曲：1949年，在德国首都柏林的上空，一架为西柏林空运物资的美国运输机被苏联的米格战斗机击落，这次攻击事件直接导致了两国战事的升级。12小时后，以美国为首的北约组织正式向苏联宣战，柏林也瞬间变成了一片火海。紧接着战事蔓延到欧洲其他国家，一场由欧洲与世界超级强国的大战就此拉开了序幕。这次假想的战争，一改"代号装甲"系列在前两作中遵循历史的习惯，同时也让一场沉闷无比的冷战充满了戏剧性。两强之争，究竟谁胜谁败，相信不到最后都很难下结论。

改变二：内容大幅度增加

一场虚构化的冷战成为游戏的一大看点。制作组在单人战役部分花费了不少心思，共设计出18个独具匠心的关卡，关卡之间的紧凑衔接使得游戏颇具好莱坞电影的水准。在单人战役中，游戏的重心集中在北约组织部分。玩家在大部分时间内都将控制北约组织进行作战，仅有最后3个关卡才能控制苏联进行剧情空白的填补。为了让剧情表现得更为生动，制作组承诺保留原来的2名主角Wilson和Groebel，并在此基础上增加了一些全新的角色，玩家在战斗结束之后能够欣赏到更多更精彩的剧情旁白。此外，制作组还为多人联机部分设计了20多张新地图，而且提供了3种作战模式供玩家选择。它们分别是"统治模式""合作模式"和"双人竞赛模式"，每种模式都能让玩家体验到各自不同的乐趣。



装备火焰喷射器后，坦克也能喷火



在新引擎下的爆炸效果

改变三：作战单位的购买和升级

与其他即时战略游戏相比，《代号装甲——冷战》采用了一种略为不同的资源管理方式。它不需要对资源进行采集或生产，只需通过完成任务或杀死敌人来获取声望点。这些声望点相当于资源，可用来购买新的作战单位，也可对作战单位进行升级。游戏拥有一个装甲升级系统，玩家可购买各种配件来给自己的装甲部队进行升级，而且各配件的效果都不相同。例如升级火炮可增加准确性和威力，升级火焰喷射器可抢夺敌人的装甲部队，升级伪装可让敌人难以发现你的单位，升级雷达可扩大战争迷雾的可见范围等。这种个性化的设置让游戏更具可玩性，玩家可根据对手的情况来改变部队的能力，从而用巧妙的战略战术来战胜强大的对手。另外，游戏里还会出现一些英雄单位。它们有着各种不同的能力，英雄的阵亡一般意味着任务的失败。因此，玩家在利用英雄能力的同时，还要保护英雄单位的安全。



光看水面效果就能知道画面已经有很大的提高

改变四：全新的引擎，更真实的战争

为了突出真实的战争氛围，游戏采用了全新的"Gepard 3"图形引擎。该引擎的优势在于描绘真实的环境，能表现出逼真的阴影效果和动态交互效果；场景内的所有建筑均可被破坏，尤其是大型建筑。它们的损坏过程都运用了高水平的物理技术进行处理，因此你能看到这些建筑因破坏程度不同而出现异样的损坏状态。不仅如此，在该引擎的支持下，游戏里的各种天气还会带来特殊效果。例如在夜间或雨中作战，部队的视野范围和移动速度会有所削弱，而且装甲车辆也会表现出真实的特性，前后两边的装甲厚度各不相同。玩家可根据这个特性采用不同战术。总之，游戏的一切都表现得非常真实。

Dead Space
死亡空间

■江苏 老黑

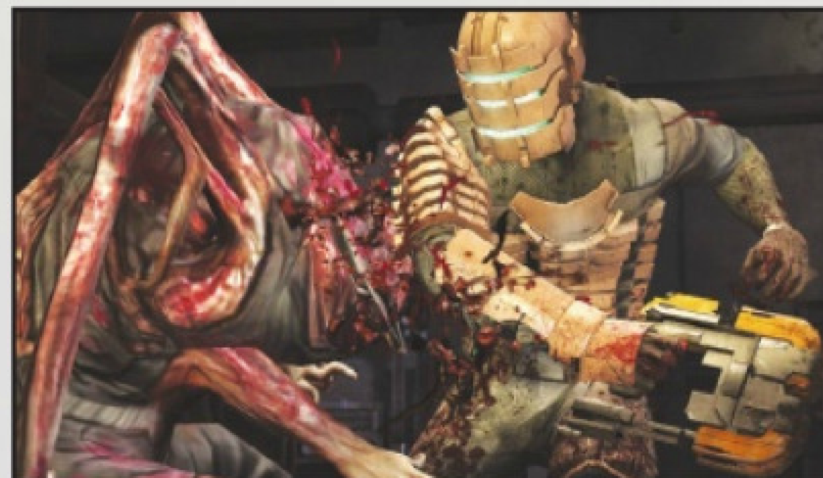


恐怖冒险	制作：美国艺电	上市日期：2008年第二季度
	发行：美国艺电	推荐度：★★★★

广袤死寂的太空、冰冷巨大的太空船、凶猛诡异的外星异形……这三大素材联合为一体时究竟有何等杀伤力，早在30年前的第一部《异形》中就已经为我们展示过。今天，美国艺电将要推出一款相同背景下的恐怖冒险游戏《死亡空间》（以下简称DS）。制作人Glen Schofield说："制作组成员全都是恐怖电影的爱好者，DS采用了《异形》的故事框架，其中还会出现众多经典恐怖电影所使用的表现手段。当然，我们的目标是制作最恐怖的冒险游戏。"

剧情——新版《异形》

在电影《异形》的第一集中，运载矿石的大型商业运输船"诺史莫"号在归航途中，接收到一个来自陌生星球的求救信号。船员在前探查的时候，却感染了一种外星生物幼体，最终演化成了一场灾难。而"公司"却想方设法得到这种怪物，用于生物武器的研制。在DS中，玩家将扮演一名工程师Isaac Clarke，隶属星际工业集团"和谐采矿"（Concordance Extraction Corporation），专长是维修大型船只。这个企业和军方联系密切，使用暴力开采方式，将一个个星球炸成碎片，然后回收有价值的矿石。一天，"公司"收到了一艘"星球撕碎者"级采矿舰Ishimura号发出的求救信号，Isaac Clarke同安全官Zach Hammond少尉、生物学家Kendra Daniels乘坐Kellion号巡洋舰前往事发地点。但当他们登陆失事船只之后，却发现并不是机械故障，一种凶猛的外星怪物，已经等候他们多时。



等离子焊枪，是玩家最基本的武器



游戏的基调非常血腥黑暗

DS中的异形名为Necromorphs（《异形》系列中的外星生物名为Xenomorph），它们可以通过猎杀人类，成长为行动敏捷的嗜血怪物，也可以通过孢子来感染人类，使其加入属于它们的僵尸军团。

冒险——战栗版《毁灭战士》

从背景来看，DS难道又是一款和《毁灭战士》或者《光晕》类似的太空背景动作射击游戏？答案是否定的。艺术指导Ian Milham声称："主角Isaac Clarke是一个毫无战斗经验的技术人员，他不是士官长。如果把士官长这样的超级战士放在外星虫堆中，或许我们要带来的就不是一款恐怖游戏了。"

作为一款拥有FPS外表的冒险游戏，DS并不将主要内容放置在扣动扳机后的快感上，解谜和探险元素将是它的特色。就战斗而言，主角的基本武器是一支焊枪，它本身不能提供太大的杀伤力，场景中获取的武器，也并不能保证玩家可以在和异形的较量中占得先机。Clarke唯一有价值的"武器"，就是他的头脑。对星际船只的维修技艺，也让他能够将各种维修工具，用到对异形的"集中扑杀"中去。

Clarke的特殊能力，都是通过对场景重力的改变来进行的。通过动作减速器，他可以让场景中的一个物体移动速度变慢（有别于《枪神》的"子弹时间"效果）。磁力装置可以把场景中的任何一个物体"吸"到自己的手上，在没有子弹而被异形贴身攻击的情况下，利用磁力，他可以让人类士兵遗留在地面的武器"飞"到跟前，而且随手抓取的物体，还可以使用磁力来加速，从而变成武器攻击敌人。依靠重力靴，Clarke能在船体以外的外太空自由行走，以解决谜题，或者打开舱门，像《异形》中的女主角雷普丽一样，将异形生物统统抛向太空。他还可以通过对太空舱中压力、重力的改变，来集中消灭外星怪物。

和异形进行搏杀时，通过胡乱射击来干掉对手，在DS中是不可能的。且不要说Clarke没有充足的火力，就算真的"武装到牙齿"，如果不了解各种怪物的特性，也很难生存下去。在FPS游戏中，"爆头"是一击必杀的攻击方式，但在面对DS中的僵尸时，只能导致它们陷入狂暴化，接下来的是对玩家进行更为凶狠的贴身攻击。玩家需要射击它们的腿部，使其瘫痪，然后赶快逃离，避免和这些家伙的接触。但在和一种蜘蛛形态的异形战斗时，切断其腿部，它们能够在极短的时间内长出新腿，让玩家刚才的努力变成浪费弹药的徒劳行为。P



怪物的造型，已经不能用"恶心"一词来形容

Prototype
原型

■安徽 恶劣天气



动作	制作：Radical Ent	上市日期：2008年第三季度
	发行：雪乐山	推荐度：★★★★

生化版GTA

现实世界中的超级都市，一直是以虚拟现实体验为卖点游戏所热衷“克隆”的对象。在多年前的《真实犯罪》中，一个虚拟化的洛杉矶就已经展现在我们面前。美国第一大都市纽约，曾经以“自由城”的名称出现在GTA系列中，而真正的纽约，则要在《原型》（以下简称PT）中被真实再现。制作组表示，PT中的这座都市，将拥有现实中70%～80%的相似度。不过，PT中的纽约，并不是一片和平安宁的景象。一种不明病毒在市内爆发，使得这座巨型都市充斥着各种变异怪物和僵尸。纽约的五大区——曼哈顿、布鲁克林、布朗克斯、昆斯和里士满的名字不再被人所记忆，取而代之的是军事地图上用不同颜色标注的3个区域——感染区、安全区和中立区，分别由僵尸、代号为“黑色守望”的美军生化特种部队和平民所控制。主角Alex则是一次失败生化实验的产物，他已经丧失了全部的记忆，如何在混乱的纽约市内找回失落的自我，将是他在PT中的挑战。


混乱的纽约街头


突变怪物和特种部队的乱战

超人归来

制作组将PT的游戏方式定位于“Deceive & Destroy”（欺骗与毁灭），Alex由于生化改造而具备的超能力，也是围绕这两个主题展开的。Alex的最基本技能是“吞噬”，他能够将任何NPC或敌对士兵杀死后进行DNA吸取，这样就可以获取他们的知识。如在大厦顶层的停机坪上有一架军用直升机，Alex将其抢夺后，却不能驾驶；而如果之前Alex将飞行员“吞噬”掉，就可以具备飞行技能。这种骇人听闻的食人行径，还可以让主角在短时间内拥有受害者的外貌，以欺骗敌方。如在一个潜入“黑色守望”部队营地进行攻击的任务中，由于戒备森严，尽管拥有超能力，但从拥有各种自动火器防守的基地正面强攻，对于Alex来说也是不可能的。此时的他需要杀死一个在周围游荡的敌兵，然后将其吃掉，伪装成敌人的样子混入基地内部，再以这种扬长避短的方式，以自己诡异而凶悍的近战技能大肆破坏。

Alex本身并无法使用“第三方武器”，他的唯一武器，就是自己的两只可以变形（在尖刀、巨锤、长矛和坚盾形态之间自由变换）为各种杀人利器的生化手臂。Alex的行动技能相当于蜘蛛人、蝙蝠侠和刀锋战士的合体，能够在高楼大厦的墙壁上自由攀爬，可以从几百米高的建筑物上落下而毫发无伤，甚至可以搬运汽车、坦克这样的重家伙，当作武器砸向敌人。各种新能力的获得和原有能力的提升，均是依靠Alex的“食人数”来获得的。所吸取的DNA数量越多，这个生化超人的威力也就越强。


抢夺直升机

在GTA中，玩家所面对的最大敌人就是警察，从单车追逐，到直升机、SWAT的连锁追捕，一直到最后军方坦克前来助阵。而在PT中，Alex要面对的，是拥有全套陆空装备的特种部队。抢夺大型军械，也将是他的必修课。无论是高空飞跃，劫持敌人的武装直升机，还是徒手“搞定”M1A1坦克，都需要玩家使用好他的超能力。如在单人面对坦克时，需要Alex使用尖刺和盾牌技能，接近坦克的射击死角，然后纵身跃上炮塔，再用自己的惊人臂力来掀开舱门。

抢地盘

PT由于采用了GTA式的自由世界观表现手法，因此并不会有线性单人关卡的存在。但游戏也不会使用GTA那种“A处接任务、B处完成任务”的模式，而是带有策略游戏的特色。玩家可以选择让Alex帮助冲突中的一方，这样就能带领军方特种部队；或者突变成怪物，去进攻另一个敌对区域，来扩大自己的地盘。P


横冲直撞


卸下坦克的炮管

Aggression：Reign over Europe

入侵——欧洲争霸战

■江苏 文明人



动作	制作：Lesta Studio	上市日期：2008年第二季度
	发行：Playlogic	推荐度：★★★★

虽然历史无法假设，但历史策略游戏却可以给各种假设提供一个检验的空间。如果英国入侵奥地利，导致第一次世界大战爆发；如果乔治五世宣称自己是一个无政府主义者，放弃王位潜入德国，成为20世纪早期最伟大的间谍；如果德国最早研制成功了原子弹，并将其作为入侵邻国的王牌武器……无数种的假设，都可以在《入侵——欧洲争霸战》（以下简称RoE）中上演。

时间1914～1950

作为一款历史策略模拟游戏，RoE的时间始于1914年，结束于1950年。这段时间内，欧洲大地上爆发了两次世界大战。RoE中的游戏版图将包括整个欧洲、北非和俄国西部区域。玩家可以在英、法、德、俄4个国家中选择一个作为自己的扮演对象，在1914～1950年这段时间内，让自己的国家成为首屈一指的超级力量，称霸整个欧洲。其余国家不可被玩家直接操作，但可以和玩家所管理的国家进行丰富的外交互动，成为自己发动大战时的仆从国，或者变成敌人安插在自己身旁的眼中钉、肉中刺。在2006年RoE刚刚宣布开发的时候（当时的名字还叫做Aggression：Europe 1914），它是一款以依靠武力征服为基调的战略游戏。而现在，很显然Lesta工作室已经加强了其策略成分。



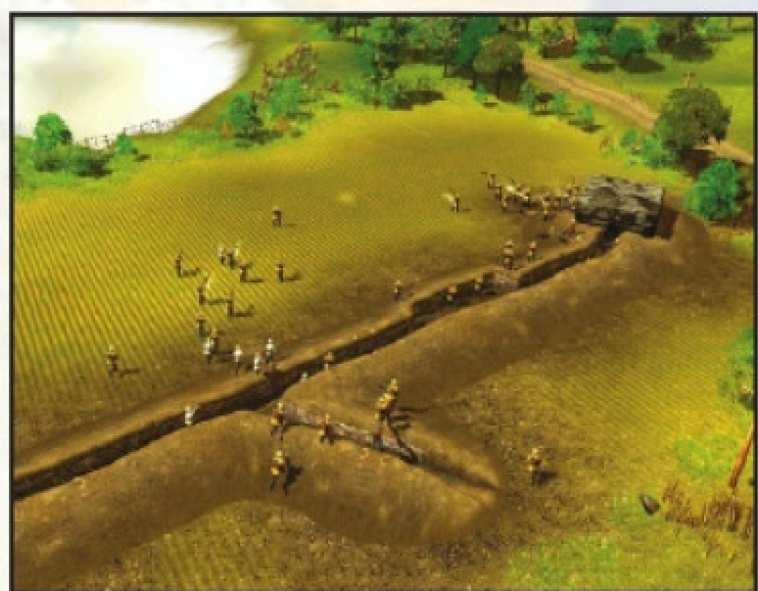
东欧一角



核弹爆炸

“全面战争”一战、二战版

4个主要国家的实力各有特色，其中英国财力雄厚，德国科技发达，俄国人口优势明显。这段时间内欧洲国家的政治体制及其特色也将反映在游戏中。选择英国的玩家将在初始阶段使用君主立宪制，但可以在接下来的操作中，换成别的政治制度。几种主要的体制和思潮，包括无政府主义、民主制，甚至是纳粹体制，都可以被玩家在不同历史时期运用于国家管理。



防守一方可以在战前挖掘战壕

RoE是回合制和即时战略的结合体，其基本游戏方式和CA工作室的《全面战争》系列极其类似。在战略界面中通过大地图，对各个城市进行管理，调动各部队的行动。在进入交战后，游戏转入RTS界面。在整个大地图上，有92座具有战略价值的城市拥有其特殊属性。它们有的可以提高玩家的科技水平，有的则可以提升部队的行动速度，还有的可以生产特殊武器。因此，围绕这些特殊战略要点的残酷拉锯战，将在RoE中上演。

游戏的RTS界面并非采用“全战”系列的军团控制方式，它看起来更类似《突袭》系列的3D版。玩家以单个方式控制步兵和装甲部队，同敌人展开战斗。作为守备方，则可以在战斗开始前挖掘战壕、建筑碉堡。空军和炮兵不会以独立方式出现在游戏中，玩家可以通过召唤空中、长程火力支援的方式，来得到它们的帮助。



对物理效果的支持是RoE的一大特色，尽管其画面效果非常一般

尽管《入侵——欧洲争霸战》的3D引擎非常一般，无法和时下火爆的《战火英雄连》《冲突世界》等游戏相媲美，但它支持完整的物理损坏效果。随着时代的发展，玩家将领略到历史上出现在这段时期内的全部地面装备，包括终极武器——原子弹。



不少城市在实时战术画面中将会出现其标志性建筑物

Ghostbusters 捉鬼敢死队

■北京 大鼻子



动作	制作：Terminal Reality	上市日期：2008年秋
	发行：Sierra	推荐度：★★★★

让我们回忆一下，有哪款由电影改编的游戏获得了巨大的成功？《变形金刚》？《绝地战警》还是《哈利·波特》？显然不是。《星球大战》？《指环王》？《兄弟连》？这几款好一些，但真正能够称为佳作的几乎没有。反之也一样，由游戏改编的电影似乎也没有什么能够立得住的，这似乎成了一种规律。不过今天，我们不是来讨论这个规律的成因，而是在这个规律下来看看这款《捉鬼敢死队》。



《捉鬼敢死队》是根据同名电影改编制作的一款动作游戏。这部1984年上映的捉鬼题材电影，可以说是电影史上最经典的喜剧作品之一。故事讲述了3个大学教授离开校园组建“捉鬼敢死队”，用研制的最新科学仪器对付在纽约市出没的猛鬼。虽然故事讲述的是捉鬼，但整部影片基调幽默轻松，所谓猛鬼也丝毫没有恐怖感。



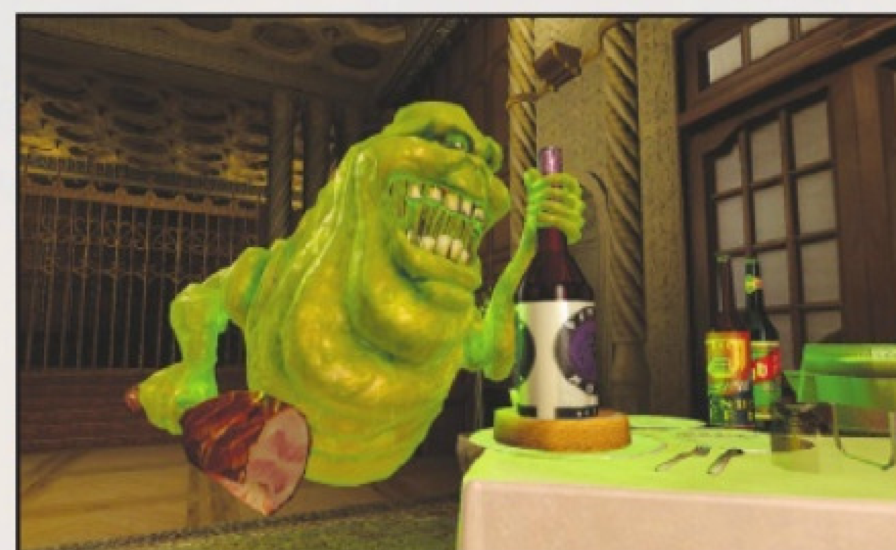
《捉鬼敢死队》从题材上十分适合做成娱乐产品，因此，很早以前，眼光锐利的ZootFly公司就表示过要开发以《捉鬼敢死队》为题材的游戏。但由于版权问题未能解决而被迫搁浅，无奈之下转而开发《时空O》（一款灵感来自《捉鬼敢死队》，但内容完全不同的游戏）。直到今天，Terminal Reality公司与Red Fly Studio宣布将联合制作《捉鬼敢死队》的游戏作品，也算是替ZootFly公司完成了宿愿。

事实上，今天的这个《捉鬼敢死队》并不是第一款由该电影改编的游戏，早在FC时代和MD时代就有了相关的游戏作品。当然，从技术角度讲，今天的这款《捉鬼敢死队》才是电影的最佳演绎作品。据称，电影中Raymond Stantz博士的扮演者Dan Aykroyd将会为游戏进行动作捕捉，他还参与了游戏的剧本编写。《捉鬼敢死队》最大的噱头当然在鬼身上。游戏通过卓越的图像表现，完美塑造出了鬼魂的形象，其质感甚至超越了电影效果。从目前公布的图片看，特制的捉鬼武器开火时满天飞舞的光束华丽而又真实，熟悉的绿色鬼魂和巨型棉花糖娃娃完美再现了电影形象。但这也正是所有由电影改编成游戏的问题所在。为达到甚至超越电影卓越的视觉效果，游戏往往在图像表现方面竭尽全力，而忘记了游戏与电影最大的不同之处在于互动。情节、图像可以抄电影，而互动怎么抄呢？《捉鬼敢死队》主要的游戏内容，就是在情节的支配下让玩家亲手使用各种新奇武器捕捉鬼魂。这种动手大于动脑的游戏，通常更适合电视游戏玩家。事实上，《捉鬼敢死队》也确实会多平台同时发布，包括PS3、Xbox 360以及PC。





目前游戏透露的信息还不太多，我们只能从发布的图片上进行片面的判断。对于这种多平台发布的由电影改编为游戏的作品，通常在操作、声光色效方面不会令人失望。但鉴于一开始笔者提到的那个规律，《捉鬼敢死队》最终会取得何种成就，只能等待正版产品接受考验了。



New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 老V

前言：本期主要推荐《冲突——拒绝行动》和《太阳帝国的原罪》。前者有着另类的游戏乐趣，你可以随时和自己人反目，而后者则具有极为华丽的画面。

PDC世界飞镖锦标赛2008
PDC World Championship Darts 2008

体育　推荐度：75

本作是以世界飞镖锦标赛为蓝本，真实地再现了大赛中主要的7种锦标赛。虽然是款休闲类的体育游戏，不过对于画面和细节的处理丝毫不马虎。



制作：Oxygen Interactive
发行：Oxygen Interactive
上市日期：2008年1月25日

偷袭珍珠港
Attack On Pearl Harbor

动作　推荐度：80

游戏系统中包含“中途岛海战”“马尼拉”“缅甸”和“硫磺岛之战”四大战役以及一个“快速游戏”模式。驾驶各种战机从航空母舰上起飞，将成为游戏中多数任务的序曲。



制作：Legendo Entertainment
发行：CDV
上市日期：2008年2月1日

拿破仑战役
Napoleons Campaigns

策略　推荐度：75

本作以1808年～1815年间拿破仑征战的历史为背景，共有7个国家供玩家选择，收录了大量的著名战役，玩家将跟随着拿破仑的脚步体验那些惊心动魄的战斗。

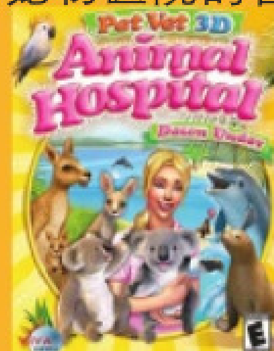


制作：Nobilis
发行：Nobilis
上市日期：2008年1月25日

宠物医生3D——动物医院
Pet Vet 3D: Animal Hospital Down Under

模拟　推荐度：75

游戏中，玩家将成为澳大利亚一家宠物医院的兽医，你将有机会学习怎样和袋鼠以及其他动物相处。每个动物都带有迷你小游戏，还可以由玩家自行制定任务。

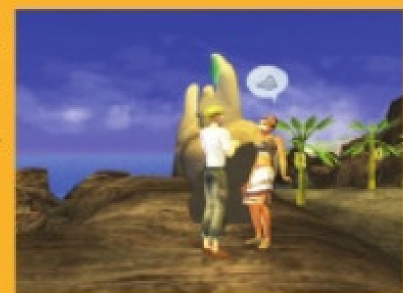


制作：Braingame
发行：Viva Media
上市日期：2008年2月2日

模拟人生——漂流者物语
The Sims: Castaway Stories

模拟　推荐度：80

作为《模拟人生》的最新作，《漂流者物语》与该系列前作终于有明显的不同。游戏中，主人公们因为海难被困在荒岛上。玩家可以选择逃出小岛或是把小岛建成梦想中的热带天堂。



制作：EA
发行：美国艺电
上市日期：2008年1月30日

冲突——拒绝行动
Conflict: Denied Ops

推荐　射击　推荐度：85

游戏采用开发组的Puncture新引擎，以合作战斗为卖点，玩家可以随时无缝切换两名角色。游戏发生在两个对立的势力之间，玩家可以随时选择支持其中一方，对另外一方展开攻击。

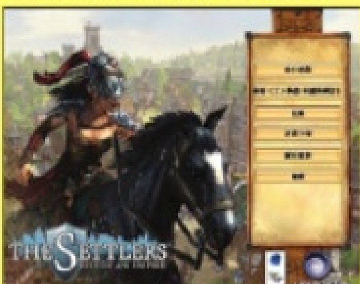


制作：Pivotal Games
发行：Eidos Interactive
上市日期：2008年2月6日

工人物语VI
——帝国的兴起（繁体版）

即时战略　推荐度：80

不同以往的设计，本作增添了女性居民。男性与女性会坠入情网而结婚，居民完全以自然的方式互动。游戏具备该系列历代作品的优点和许多崭新的元素。



制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2008年1月31日

太阳帝国的原罪
Sins of a Solar Empire

推荐　策略　推荐度：85

玩家在游戏中要控制大批的飞船去探索和征服附近的星球及遥远的太阳系。你可以使用军队、策略、外交、经济控制等手段来达到自己的目的。

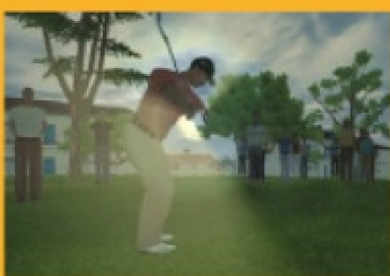


制作：Ironclad Games
发行：Stardock
上市日期：2008年2月7日

泰格伍兹高尔夫球巡回赛08
Tiger Woods PGA Tour 08

体育　推荐度：80

把一名毫无经验的高尔夫球员通过不断的磨炼，培养成为足智多谋的巡回赛老手，最终成为世界上最有领导力的高尔夫球员——这就是玩家所要完成的任务。

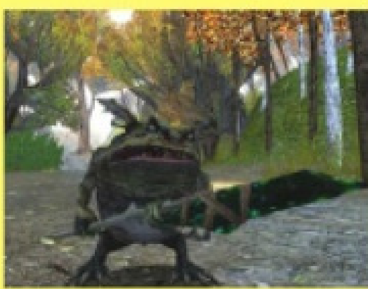


制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2008年1月31日

奇幻精灵事件簿
The Spiderwick Chronicles

冒险　推荐度：80

本作基于同名电影及系列小说，以游戏的形式再现了原作的奇幻世界。游戏主要描述Jared跟Simon俩兄弟和姐姐Mallory Grace一段充满危险与挑战的冒险经历。



制作：Stormfront Studios
发行：Sierra
上市日期：2008年2月7日



汉之云的“反战思维”之我见

■ 北京 北四环寻事员

（本文仅代表作者个人观点，与本刊立场无关，也不对购买游戏构成任何建议）

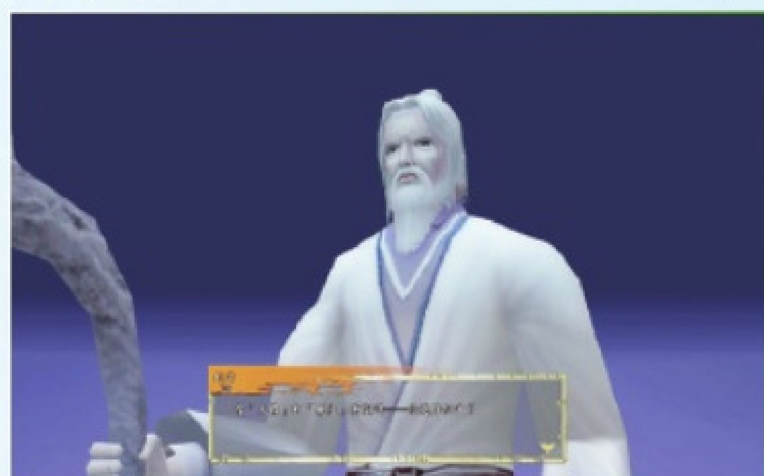
浩瀚的历史，犹如一部凝聚着无数沧桑的书简，千秋功过无非是留给后人评说的段段文字。

然而，历史从来都不是被用来篡改或者戏说后表达个人观点的工具，只有尊重历史，严谨地探求史实，孜孜以求之，才能接近其本来面目。以史为鉴，为后人启迪。

或许是《轩辕剑伍———剑凌霄山海情》过于强调神话背景，抑或如玩家所言，在经历了DOMO一些主要成员的变动之后，“新鲜的血液们涌动着热情”（某论坛网友言论），希望能够开辟一条全新的“轩辕”之路，于是选择了“山海界”之行来完善轩辕剑的世界观。但因缺乏真实的历史背景作为依托，背离了轩辕剑一贯的厚重、磅礴的历史风格，剧情相对单一，故《轩辕剑伍》遭到了广大玩家的诟病。可喜的是，DOMO的制作人员很重视听取玩家们的意见和建议，本次完全回归历史背景的剧情架构为游戏《汉之云》搭建了一个非常好的基础舞台。虽然名为外传，但游戏的剧情、细节完全可与正传相媲美。在游戏制作的过程中，也使海峡两岸的玩家保持着高度关注。按照宣传策划的文字来看，选取三国时代背景，有几点优势。一为乱世，符合历代轩辕剑中的大时代背景；二为玩家熟知的历史，便于制作者发挥，也利于玩家产生代入感。

于细微处见历史——游戏的部分剧情悬念值得称道

选取大时代背景中的细微之处作为着眼点，这也是轩辕剑一贯的特色，在大的历史洪流中，人莫不如棋子。“我们真的就像大海苍苍波涛上，那些浮浮沉沉的小木片……既然如此，何必去继续制造出那些多如繁星的立场。为了这些民族国家间的立场，去留下满手洗也洗不清的血腥，数也数不尽的悲剧……”（“苍之涛”对白）。《汉之云》的表现手法应该说与《苍之涛》《轩辕剑四》等一脉相承，这一点，在《汉之云》上体现得尤其明显——飞羽的登场初始就带着种种悬念。首先这一神秘组织隶属于蜀国阵营，但又分别接受增长使、多闻使单独的领导，且接受的均为秘密任务。此时又恰恰是蜀国的第4次北伐期间，因粮草问题再次陷入困顿的敏感时期，很容易把玩家的关注度调动起来，并希望了解整个剧情线索的发展。而每名成员在担负着拯救苍生、匡扶大汉使命的同时，人人也都有着各自不为人知的神秘身世，尽管这个以天干地支来命名人物的方式让玩家在短时间内无法清晰记住每名成员的名称，但在忽略了场景、音乐、战斗之后，剧情逐渐清晰起来。客观说，在游戏初始，剧情相对紧凑，从开始许家堡任务到成功阻击魏兵，箭射老将张郃，到御剑飞行的神秘白衣人以其超自然的能量轻松将运粮栈道破坏，司马懿跪地向铜雀尊者请示作战方略，剧情可谓悬念迭出。即便是在遍寻天下神物，将持国使赵云老将军复活的过程后，也并不急于点明，而是将玩家的胃口吊起，渴望了解到被复活的人物究竟是谁。直至最后诸葛亮死在五丈原，主人公焉逢才知道，原来飞羽的领导人是


苍生和大义的主题，是借着赵云之口讲出的

师傅赵云及名将魏延。而飞羽也是一个暗中制衡诸葛亮权力、帮助蜀汉基业的组织。笔者认为，一款RPG最吸引玩家的本质还是剧情。在这一点上，DOMO的制作者可谓用心颇多，对剧情的把握比较到位。

被妖魔化的诸葛亮——关于大义苍生的定义与争辩


游戏中的夷洲人民饱受战争苦难

诸葛亮在游戏中的形象被塑造为一个偏执自我、不顾百姓生灵涂炭以及连年北伐给蜀国黎民带来沉重负担的权阀，与前后出师表中那个“鞠躬尽瘁，死而后已”“臣本布衣，躬耕于南阳”出身的千古名臣的形象相去甚远。他的政治抱负在此时已经成为一己之私，不惜在晚年举蜀国之国力进行讨伐。导致了游戏主人公焉逢从战争中看到百姓的无辜，到矛盾后的觉醒，最后毅然在苍生和大义之间选择了刺杀诸葛亮，阻止其穷兵黩武。从一个自始至终维护蜀国大汉利益，维护丞相尊严的捍卫者到颠覆者，这样一个看似正确的“大义”也许在游戏中可以说服制作者本人，但在玩家打穿游戏，开始普遍质疑的时候，我们也许不难发现，“诸葛亮”在整个游戏中，也仅仅是一个制作者表达反战思维的工具而已，或者说是一个被赋予了战争狂人的“妖魔化”符号而已。这种对于历史观的180度惊天逆转，颇有些乾坤大挪移的味道（对于诸葛亮历史学者早有定论，历史范畴的学术探讨，限于篇幅此处不再赘述）。由于游戏过分着墨于描写百姓在战争中之疾苦，一度使游戏的重心有所偏移，正如部分玩家的观点：“按照焉逢的逻辑，让广大苍生人民痛苦就该杀，在杀死诸葛亮与亲生兄弟后，他是不是该继续去刺杀司马懿呢？最终蜀吴为魏所吞噬，魏国的战争就没给过人民痛苦吗？”如果刺杀可以阻止一时的战争，而战争最终使华夏中国成为一个和平共处的多民族统一的国家，那么，焉逢的所作所为就是大义和正义了吗？如果不能终结乱世，那么焉逢的选择就具有很明显的狭义观。所以被众多玩家简单地称为不仅仅拿着方天画戟，其思维方式也可以称为“吕奉先第二”。而其从一个只知道战而胜的武夫到觉醒后用自己的力量去拯救苍生，完成了英雄切换的过程缺乏令人接受的铺垫。这样的简单英雄与《轩辕剑叁——云和山的彼端》中决断坚忍同为“轩辕剑”转世的赛特、舍身成就大义的慧彦法师以及“轩四”中兼爱非攻的墨家女弟子水镜相比，塑造方式显得单薄了许多。这或许和制作者固执己见，将焉逢赋予了主观的反战使命不无关系。

另一个同为神器转世的横艾，是一个常常以“有秘密的女子最美”为借口的神秘人物，即便其受到同伴的误解和诘问时，也依然不放弃跟随在焉逢周围，其神秘力量的来源也让玩家有种种遐想。然而，制作者为了将故事说得圆满，在最后的结局中，居然把横艾的神秘身世归结为“与孔明的恋情”。最后放飞符鸟，诸葛亮催促其快快借赵云老将军之手将自己刺杀，颇有些诸葛亮骑虎难下、自取其辱的味道，这样的结局令人哗然。魏延一脚踢翻七星续命灯，说出的“孔明，你的时代结束了”的话也显得意味悠长，将制作者对于诸葛亮的鄙视与仇恨的情绪达到了极致。

反战思维成为了贯穿始终的工具，为了将这一工具的价值最大化，似乎只有不战，才可以拯救苍生，只要一战，就是生灵涂炭。只要是诸葛亮的对立面，就一定是正确的，于是魏延成为被其处处压迫的军事才俊；周瑜也以病故为名，退隐巫山成就神仙眷侣；为马谡被斩喊冤，其为谋略俊杰，而非领兵之将才，其错应归咎于孔明的用人不当；于禁之降当以另一个角度看待等。对于多数玩家而言，焉逢是游戏中被塑造的主人公，但诸葛亮被妖魔化而非简单的颠覆历史观，已经不再是学术领域范畴的探讨，而是成为制作者手中的棋子，被附加了制作者个人的意识形态观。笔者认为，诸葛亮或许才是游戏中真正要表现的主人公，不过这个主人公是站在反派的立场上的。笔者也常常不解，为何游戏制作者要表达出这样一种与历代游戏风格似乎无关的迥然立场？

相对于“苍之涛”的交叉式人物塑造而言，汉之云的众多人物显得较为平行，由于飞羽的人物均为蜀国的“特种兵”，故在大的历史洪流之下，共同点更多，而个性差异有，但不够明显。耶亚希的塑造则是个特例，来自夷洲（今我国台湾省）的耶亚希在游戏中被赋予了世上最美好的东西：美丽、善良、纯真，是另一个带有制作者主观色彩的人物，其亲人无不在吴国的征伐中四散分离，而双臂又被残暴的孙峻斩断。制作者希望通过美好事物在瞬间的支离破碎带来强烈的震撼和冲击，并唤起玩家对战争的唾弃和对弱者的同情。所以游戏的结局，是这个夷洲的“萝莉型”MM最终凭借真心赢取了爱情。

纵观整个《汉之云》的剧情设计，选取了玩家最为熟悉的三国历史作为背景本无可厚非，但三国背景又是一把双刃剑，首先可供修改发挥的空间不大，其次玩家太过熟悉。因此制作者选择了一种比较激进的方式，反而让人觉得与前几代轩辕游戏的出入太大，不似《天之痕》《苍之涛》等外传，即便参与历史，融入情节，但总体令人信服，历史还是那段历史。《汉之云》这样的“冒险”，反传统史学观，但又因为积淀不足，无法将故事讲得圆满，因此，结尾颇有些不尽如人意，让人莫名其妙，最后的感觉就似吃了一锅乱炖，历史不是“卤煮火烧”或是街边炭火炉上的野串，五味杂陈的代价还是要回归到它的本原。

一抔黄土，难以掩盖千古风流人物，一壶浊酒真的就可以在笑谈间泯灭恩仇？纵观华夏五千年，文明、历史悠悠，中国从来都是一个完整的多民族统一的国家，分久必合才是正道。当然，战争绝不是一方制衡另一方的唯一手段，但在任何涉及主权的问题上，中国都不会承诺放弃武力，当然，和平统一始终是主旋律。游戏毕竟只是游戏，我们希望看到的是一个不带有任何主观色彩的交互式艺术品，刻意歪曲历史本不可取。当然，《汉之



无论是形象还是话语，游戏中的诸葛亮都与史书记载相去甚远


年轻时的诸葛亮，也曾如此浪漫的恋爱

云》依然是一款优秀的游戏，出版后，笔者一定会购买简体中文正版，因为，依然还在坚持单机游戏制作的精神，就足以使我们向其致敬了。

新双剑杂谈

在2007年，大宇公司分别推出了“双剑”系列的最新作，《仙剑奇侠传四》是其一。笔者认为本次“仙剑”的感觉很时尚，游戏的过程中经常可以看到 “鬼吹灯” “诛仙”、网络语言等时下流行的诸多因素，即使在最经典的御剑飞行的动画中，也一改过去酒剑仙那种四平八稳的飘逸形象，让云天河玩起了“托尼霍克”的滑板式御剑术。而结局中，玄霄被判沉入海底，让人想起了刚刚看过的电影《变形金刚》中同样被沉入大海的威震天（悲情的反派角色啊，“你问我要去向何方？我指着大海的方向……”）。“仙四”在反传统方面也有了一点点进步，比如取消了“锁妖塔”，也敢于一改往日一男两女或一男三女的纠缠式情感，整个情感主线比较明晰。优美的画面、悠扬的曲调所营造出的美丽意境更适合笔者这样喜欢在游戏中欣赏风景的人。所以说，中文RPG可能更考验制作者“讲故事”的能力，玩家欣赏的是一部动态的剧情小说，而不是在“问路篇”中迷失于迷宫的战斗海洋之中。相对架空世界观的“仙剑”而言，“轩辕剑”系列可在上下五千年的历史中寻求剧情架构，是一种优势，但《汉之云》在传承的同时，破有余而立不足，彰显出DOMO部分新加入的制作者对于历史的积淀不足，游戏画面的提升也略显不足，剧情主线依然沿袭了“挨屋”走的“跑地图”方式。不过有一个细节有了改进：在一个普通民宅内，当玩家操控的角色走入屋内，如“崂山道士”般翻箱倒柜，“谁家有金，拿了就走”时，一个NPC会说，东西不能拿，一反往日的RPG惯性思维，值得称赞。

英雄迟暮的抉择
——评《轩辕剑外传——汉之云》

■ 广西 silvershark

三国历史题材历来是游戏中的热门，在2007年圣诞档期，国产单机游戏领域里竟同时上市了3款三国题材的游戏，其中《轩辕剑外传——汉之云》是一款交织着大量史实与虚构情节但又颇具流行热潮“品三国”意味的RPG。相对于备受争议与诟病的上一作《轩辕剑伍》，这款集合了现今DOMO小组齐整阵容并仅用一年多时间打造的最新作品，在各方面的表现都昭示着它回归了以往熟悉的剧情路线、游戏系统以及相近的质量水准，正如蔡魔头的研发日志所言，它是一款用“心”制作的游戏。

原创剧情解构——剑的传说，直到永恒！

《汉之云》选取的年代背景在三国后期，诸多名将已然老去并退出历史舞台，所以游戏采取以历史大事件作为故事发展的脉络，并插入了多位原创人物借以推动剧情顺着历史的大方向发展，其中可供玩家操控的蜀汉阵营一方就是秘密的精英部队“飞羽”。由于历史的不可更改性，飞羽成员只能通过不停地接受与执行任务来推动情节，玩家虽可从他们的角度感受到历史的脉搏，但也造成游戏故事性不够强烈，这是依正史编撰剧情的先天劣势。虽有种种不利，《汉之云》的立意却别出心裁，它巧布疑局，加强故事的转折与冲突力度，如飞羽由大汉的秘密尖兵部队转变为刺杀大汉丞相诸葛亮的任务执行者，直到结局里迷雾被点破后才发现飞羽只是诸葛亮布下的棋局上的棋子，此刻诸葛亮的形象成功翻盘而跃然戏中。

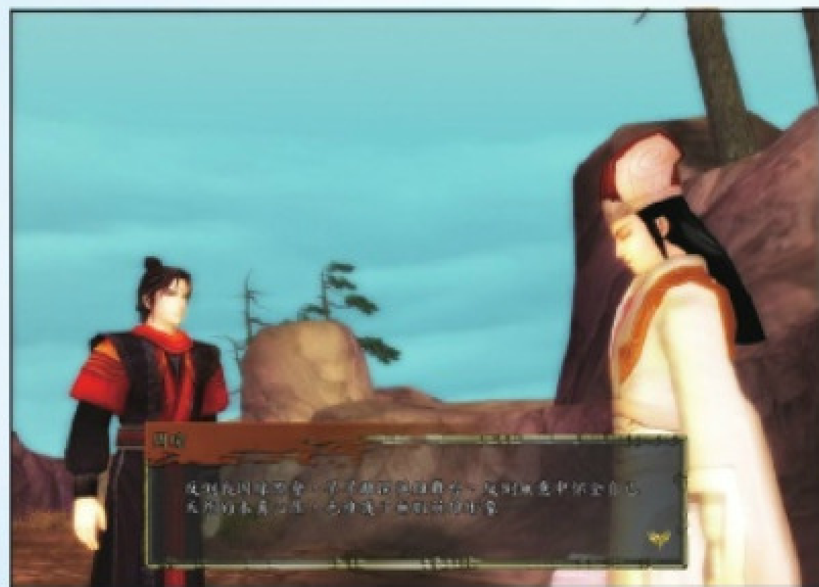


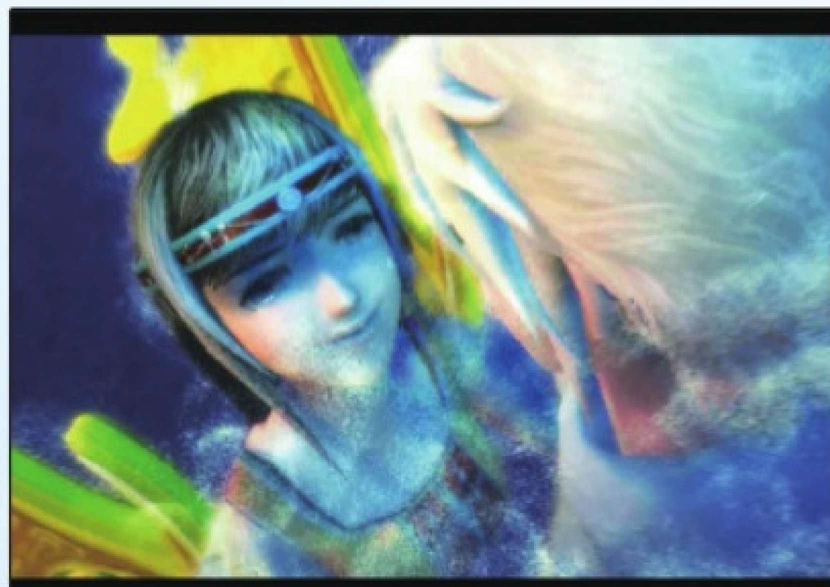
在曾经深爱的皇甫朝云前往山海界之前横艾向他告别并表示感谢

《汉之云》的剧情其实非常完整，只因部分重要人物的转折（如皇甫暮云、端蒙、游兆、赤衣等）处理得过于草率，以至于被部分玩家认为它有着以往系列正传中常见的赶工毛病。原创人物的刻画依旧可圈可点，只是男主角焉逢之大众化性格并没能给玩家留下深刻印象，甚至不如出场时间不多但冷酷绝情的端蒙来得强烈，反而是伶牙俐齿的横艾与执著要强的彊梧塑造得更为成功。由于前作《轩辕剑伍》的多名伙伴被指责为缺乏存在感，而沿用了多伙伴战斗系统的《汉之云》出场人物数量也不少，为了避免人物形象多而空的弊端，游戏对飞羽十杰与铜雀尊者在故事中的作用与地位加以区分轻重，所以我们得眼睁睁看着部分角色随着情节发展中途死去，也为飞羽部队的内讧与争斗而揪心。这些既能加深矛盾的冲突性，也有效避免人物刻画不到位而带来的负面评价。在玩家心目中人气极高的第一女主角横艾最后并没有与男主角焉逢走在一起，反而是逝去的诸葛亮在她心中重新占据了更重的分量，这似乎有违一般的RPG惯例，但只要以巫山四姐妹的打赌比赛作为暗线，用诸葛亮作为隐藏主角的角度来看，就不难理解焉逢只是她对诸葛亮的转变感到陌生时渴望新生活的暂时依靠，从其作为诸葛亮替身的师弟徒维这点来看，证明横艾心里自始至终都没有放下



《汉之云》与《轩辕剑伍》的剧情有着紧密的联系


周瑜认为他在功业巅峰期间离开英雄舞台保全了其天然本真的心性，也维护了英雄形象


令很多玩家感动的游戏结局：耶亚希的灵魂在等待数百年后与朝云哥哥的灵魂相会

过诸葛亮。以上原因再加上游戏特意将横艾设定为没有真正人间肉体的仙女，不能与人有肌肤之亲，只能有心灵上的交流，而另一位女角色端蒙只为了替父亲争一口气而活，在这种情况下，男主角的感情对象就毫无悬念地落到了耶亚希这个小萝莉身上。《汉之云》的主题延续了大义与苍生的系列传统，情感路线依旧没有作为重点，故虽然这个配对委实令人出乎意料，但那个令诸多玩家感动不已的似悲实喜的结局证明了这一新颖险招收到了成效。近年来的《轩辕剑》作品里都少不了萝莉，本作还首次出现正太型角色尚章，看来"萌文化"也已渗入到这个一向以解构历史与诠释义理著称的游戏系列中去。《汉之云》虽然出场的原创人物为数众多，却可以说没有绝对意义上的坏人，即使是充当最终Boss的魔化赤衣也只是个对游戏全局影响不大又让人同情的悲剧性角色，这依旧是在沿用《轩辕剑》系列一贯没有绝对善恶的观念这个特色套路。

《汉之云》另一重要作用在于补完了《轩辕剑伍》遗留下来的剧情设定不完善之处，如皇甫暮云的身世来历，还有结局交代了轩辕剑如何从山海界回到轩辕界，随之将《轩辕剑伍》的隐藏结局定性为正式结局，并间接确立了《轩辕剑伍》的年代。这些补充设定对于多部作品组成共同体系的游戏系列而言是至关重要的，正是多次修补才让"轩辕剑"的游戏得以延续下去，就如游戏结局所言：剑的传说，直到永恒！美中不足的是核心神器炼妖壶虽然再次登场，但新一代的壶中仙与上一代壶中仙的过渡传承关系还没有半个字的交代，看来只能留待相关续作的补充。由于十神器为《轩辕剑》系列世界观的基本架构，而《汉之云》因与《轩辕剑伍》联系紧密，所以基本涉及到了五代中出现的全部神器（轩辕剑转世成的皇甫两兄弟、东皇钟转世的青龙圣者夏柔、"魔王狂暴少年任务"的Boss即昊天塔转世的陆承轩与划开轩辕界与山海界通道的盘古斧）。加上炼妖壶系统的回归，以及结局里横艾以伏羲琴的力量抹去飞羽在人们心中的记忆来为游戏自圆其说，既增添了游戏对历史的戏说色彩，又再次证明了《轩辕剑》系列其实就是神器与历史所构成的故事。

回归与进步双管齐下——外传必胜于正传？

由于《轩辕剑伍》口碑不佳，制作团队在认真吸纳玩家意见之后着重强化了以往游戏的特色成功要素，除了历史路线的回归外，还有被大幅强化的炼妖壶系统回归与水墨画风的加强等，可以说，这次《汉之云》呈现的是把玩家最在乎《轩辕

离开游戏再看历史上的诸葛亮北伐

■本刊游戏评论组 蓝星

"六出祁山"是《三国演义》里的说法，以此作为诸葛亮北伐曹魏的替代词，实际上是很不准确的，这里有必要把这"六出"是怎么回事详细说一下。

诸葛亮第一次出兵北伐，是在公元228年正月（蜀建兴六年、魏太和二年）。此战的战前准备非常充分，诸葛亮用了近两年的时间储备物资、训练军队，就像诸葛亮自己在《出师表》中所说的"今南方已定，兵甲已足"。诸葛亮派赵云、邓芝出偏师为疑兵，作出主力出斜谷道攻郿的假象，而自己则率主力进攻祁山。南安、天水、安定三郡叛魏应亮，已经降魏的孟达也答应为内应。

本来形势一片大好的，但是人算不如天算。先是轻视司马懿之孟达因自己的轻举妄动而被司马懿摆平，再是被诸葛亮寄予厚望的马谡失街亭。诸葛亮虽退兵，将马谡处斩并自贬三级，但也不是完全没有收获，他收得了视为衣钵传人的姜维。

第二次出兵是在公元228年秋，走陈仓道围陈仓城，魏将郝昭率兵千余据守，诸葛亮围20余日而不能破城，魏将张郃率本已南下荆州的关中诸军星夜兼程来援，加之己方粮尽，于是退兵并设伏斩杀追击的魏将王双。

第三次出兵是公元229年春，"亮遣陈式攻武都、阴平，魏雍州刺史郭淮率众欲击式，亮自出至建威，淮退还，遂平二郡"，以上是《三国志·蜀书·诸葛亮传》的记载。

魏蜀的第四次交锋却并非诸葛亮主动进攻，公元230年八月，魏国兵分四路，发起攻势。大体上讲，是曹真、司马懿、张郃各领一路，此战基本上没打，时逢大雨30余日，九月魏明帝曹叡下旨曹真等班师。

诸葛亮第五次出兵是公元231年初，《三国志·蜀书·诸葛亮传》中关于这次北伐的记载只有"九年，亮复出祁山，以木牛运，粮尽退军，与魏将张郃交战，射杀郃。"等寥寥数语。为什么记载如此简略呢？这可不是没有原因的，因为此番同诸葛亮对阵的魏军主将不再是曹真，而是司马懿。陈寿是晋臣，对于晋朝的老祖宗司马懿，说起来总是司马宣王长司马宣王短的，自也不会把他的失败记录得太详细。

参照其他一些资料，我们可知诸葛亮此番的战果还是不小的，可惜后方又出了问题，负责粮草的李严说因为大雨不断，难以运粮，所以让诸葛亮赶快撤军。关于这事件中李严的拙劣表演这里就不多说了，别人很难体会诸葛亮知道事件真相时的感受，也许是欲哭无泪，甚至是气急败坏，他不杀李严，已经很给先主刘备面子了。

诸葛亮的最后一次北伐是在公元234年春，经过两年的准备，诸葛亮兵出斜谷，据武功五丈原，与司马懿对于渭南。这是诸葛亮同他宿命中的对手司马懿的最后对决，上苍让他们最终分出胜负，诸葛亮死了，司马懿赢了……

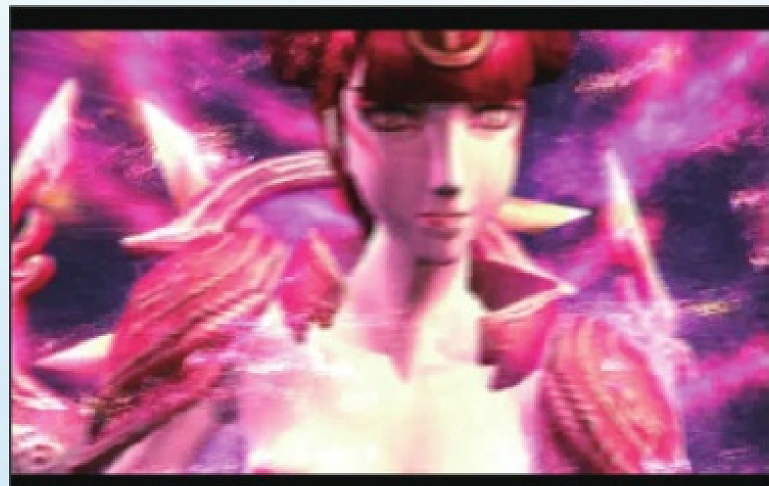
由上可以看出，所谓六出祁山，真正出了祁山的只有一、六两次，要说是北伐，也只有一、五、六共3次，第四

剑》系列的优点都加以利用整合而做出的“原汁原味的轩辕剑”。

本作中的“壶中仙境”系统延续了早期炼妖壶系统的收妖炼怪功能，并配合四代天书世界的护驾系统制作理念，融入了全新的锻造系统。依靠怪物的“锻造技能值”与消耗一定金钱所进行的武器防具锻造，可随机强化武器装备的属性，同时锻造后装备名字会随之变更，即在原装备名称上加上前缀，并且名称以绿色字体显示。这一玩法设定让玩家们乐此不疲，因为装备的升级对一切玩家而言都是具有吸引力的，而且装备只能强化一次，所以这种属性随机加成的不确定性还在考验着玩家运气的高低，对此有些玩家还特意利用S/L大法来锻造出自己最满意的神兵利器。


卦象显示诸葛亮可能会遭遇身败名裂的惨死

作为外传，《汉之云》的战斗系统与《轩辕剑伍》差别不大，除了回归传统的收化妖怪技能，仍然是气势系统、伙伴系统与阴阳属性这3样组合，值得称赞的是各名伙伴的招式与技能数量大幅增加，并且加强了战斗中的光影特效与动作力度。伙伴系统仍然是将玩家队伍中的8名伙伴分为前列与后列，并且可以在战斗中随时换人，另有3名伙伴角色是通过做支线任务才会加入的。相比前作而言，这些伙伴不再是单纯的辅助型战斗苦力，而更多地参与到剧情互动中去。在战斗时，有些敌人还会与我方对话，如果玩家给予他们所要求的适当好处也许就能避免一场恶斗，其实这又是回归到了《枫之舞》的战斗特色。在战斗中敌方有时会躲避，有时死后还会热血复活，而我方的伙伴死亡后焉逢则会自动出招为伙伴复仇，在回合制的战斗模式下这些设定都可大大增强战斗的趣味性。游戏中设置了几个考验操作技巧的小游戏，有的若多次不成功会自动通过，从这点可以看出制作团队考虑相当周全。此外，尤其值得称道的是各项操作的接口界面比较方便体贴，前作中最为人所诟病的操作方式已经彻底改观。


赤衣只是一个悲剧性的代表人物

说到画面，《汉之云》可谓大幅进步，首次采用的3D水墨风格开场动画令人惊艳。人设方面因制作团队有新美工成员的加入，使角色的2D头像与宣传图等增添了浓厚的古典唯美效果，至于3D人物建模的脸部与手部仍显得比较粗糙。其他细节进步明显，如人物都有表情，虽然略显僵硬，但还是能在角色对话时看出其悲伤、高兴或思考的感情等，而且动作也随着人物个性与情景很到位地表现了出来，总的来说这些都是国产游戏中的突破。在关键剧情处首次加入国产游戏中比较少见的全程语音配音的过场动画，而开发组所邀请的专业声优的表现也算为游戏增色添彩。游戏配乐烘托效果比较到位，多首前代作品曲目有机嵌入其中，令游戏生发不少怀旧气息，而且主题曲的旋律动听而有古意，与三国时代的背景非常配合。

综合评价，《汉之云》的各项指标参数几乎都是针对其正传《轩辕剑伍》不足之处的改善，相比之下可称得上是脱胎换骨般的飞跃。这种情况也再次印证了玩家之中流传着的关于《轩辕剑》系列“逢外传必胜于正传”的不成文定律。笔者并不迷信这条“定律”，只是希望以后的作品，无论正传外传都要同样有水准，能越来越好（比如《汉之云》的Bug数量相比前几作已大为减少），只有这样国产单机游戏才会焕发出勃勃生机。P

次是防御战，第二、三次属小规模作战（第二次作战极可能是为配合东吴而出兵，这就很好地解释了为什么诸葛亮未尽全力进攻陈仓而且很轻易就撤退了）。

对于诸葛亮北伐的评价，一直以来就比较两极化。一种是首先从道义上认可，诸葛亮为实现刘备复兴汉室的遗志，明知难为而为之，而进攻为最好的防御，在蜀弱魏强的大形势下主动出击并取得不错的战果。另一种则认为诸葛亮频繁出兵、劳民伤财，削弱了蜀汉的实力，间接导致蜀汉的灭亡。

第一种观点是比较主流的观点，我本人也支持这种观点，不过现如今似乎第二种观点更“时髦”些，甚至把诸葛亮批得一无是处，说成假道学、伪君子、野心家的也不少，我可以不去质疑这些人的结论，却不能不质疑这些人的动机。

其时，魏强而蜀吴弱（后人评当时蜀实力只有魏实力的1/7到1/5），处于弱势的蜀吴只有主动进攻，才可能找到一些制胜的机会，放任各自发展的话，差距只会越来越大。除非等魏自乱而分崩离析，这种可能性比诸葛亮北伐取得胜利的可能性还要小得多。吴后期基本采取守势，也不过是因为司马氏代魏而苟延残喘了一些时日，而我以为吴也不是不想主动进攻，只是缺乏像诸葛亮这样的统军将领罢了。

说起对诸葛亮北伐的评价，就不能不说诸葛亮的军事才能问题。“对手最了解你的才能”这句话是至理名言，要问诸葛亮的军事能力如何，最有发言权的是他的宿命对手司马懿。诸葛亮病逝于五丈原，司马懿在看了诸葛亮布置的军营遗迹后感叹：“天下奇才也！”，后人在评价司马懿这段评论时，说得也有趣，说司马懿是“怃然自失，不觉其言之发也。可以观其真情矣”。我以为司马懿当时的感觉是一块石头落了地，高兴间杂着些许失落，从此天下再无对手矣。

司马懿的强势是毋庸置疑的，他挥洒自如地应付着差不多所有的对手，以其讨公孙渊为例，当曹叡问其“此去往复几时？”时，懿曰：“四千里之地，往百日，攻百日，还百日，休息六十日，大约一年足矣。”这根本是视对手于无物的感觉，后战事果如其言。但对诸葛亮，司马懿只是闭门自守，当然他的守拙之策正好抓住了诸葛亮的脉门，那就是一个“耗”字，无论是双方的兵力、粮草还是其他资源，甚至还有领兵者的生命（司马懿年长诸葛亮两岁，却比诸葛亮晚死17年）。

我以为诸葛亮北伐不成，原因是很多的，诸葛亮已尽其可能做到最好了，然“出师未捷身先死，长使英雄泪满襟”，留下千古惆怅……P



北伐路线图



猎魔人的永恒使命

——冷酷与华丽并存的《鬼泣》世界

□江苏 十大恶劣天气

《鬼泣》(Devil May Cry，以下简称DMC)系列的主角——猎魔人但丁，是玩家公认的ACT游戏中最酷的人物之一。在CAPCOM于2008年初横跨PC、PS3以及Xbox 360平台发售的第4代作品中，但丁的主角地位将被新一代猎魔人尼禄取代，但这并不代表但丁像Halo3最后时刻舍身取义的士官长一样，彻底退出了游戏玩家的视线——除了将在DMC4中作为敌对Boss和可操作角色登场以外，这一经典人物形象也已经通过游戏、动漫、小说等文化载体，形成了特有的三栖猎魔人文化现象，并且在动作游戏的发展中，产生了巨大的影响力。在《鬼泣4》即将发售之际，让我们一起来探讨“鬼泣”系列的世界。



形象的诞生与完善



熟悉《生化危机》系列的玩家都知道，BIO4从2001年进入开发前准备，一直到数年后的正式发售，经历了3次大的改动。其中最初由神谷英树（Hideki Kamiya）打造的第一款企划案中，将BIO传统的恐怖AVG风格转变为了一个快节奏、高观赏度、强操作性的ACT游戏。虽然这份企划案因为对BIO系列游戏风格改动过大而被高层拒绝，但神谷英树也得到了以此为蓝本开发一款原创游戏的机会。

神谷英树提到，但丁形象的灵感，来自于日本漫画家寺泽武一的代表作COBRA。但丁银发、双枪、披风的经典形象，赋予了人物以幽默与张狂的符号化定义。神谷英树将这种风格解释为“以‘时尚感’为核心延伸而成的人物形象”。为此，他采取了素描式、符号化的人设方案：斗篷让但丁具备了中世纪骑士的高贵感；话虽不多，但语不惊人死不休的冷幽默风格，又有英伦绅士的气质；以红色为基础的配色方案，是因为红色在日本被视为英雄主义的色调，在西方则被视为魔鬼专用色彩，这符合但丁所拥有的猎手与恶魔的混合血统；从不吸烟的习惯，是因为这种以简单符号勾勒出的超凡脱俗的人设，并不需要烟雾缭绕来进行“渲染”。



但丁和弗杰尔之间的故事，还没有中止

由于DMC系列的4款作品分别由3个不同的制作人主持开发，并且时间跨度较大，但丁的形象也在不断变化中。在DMC的第一款作品中，但丁是猎魔代理处“Devil May Cry”的老板兼雇员，受到长相酷似自己已故母亲的美女崔西的雇佣，前往马立特岛阻止魔帝重回人间。而事实上，



符号化打造出的但丁形象，具有素描式的剪接与写意

这一切都是魔帝的阴谋，他希望用自己创造出的傀儡来勾起但丁对母亲的回忆，让但丁进入马立特岛已经布置好的圈套之中，意图杀死这个拥有恶魔战士斯巴达血统的猎魔人，以除掉人间唯一可以威胁到自己的力量。在这场大战中，但丁和自己的兄长弗杰尔重聚，此时的弗杰尔已经被魔帝控制，丧失了自我意识，并且被改造为了魔界黑骑士。弗杰尔之前的经历，也是后来DMC3特别版中的重点内容。在最后关头，崔西背叛了魔帝，两人合作将魔帝再次封印，斯巴达两代人完成了一次轮回。但丁和崔西乘坐双翼飞机从马立特岛脱离，并且成为了猎魔代理处的拍档，他们将代理处的名字改为了“Devil Never Cry”。


动画作品

DMC初代，无疑是CAPCOM动作游戏迷心目中的巅峰级作品，甚至有不少玩家认为DMC系列已经不可能有超过此代的后续游戏。通过不多的过场动画和台词，但丁外表冷酷、内心火热的鲜活形象被表露无遗。在挑战巨大恶魔之前的语言挑衅台词和动作，更是多年来Cosplay的保留曲目，相信不少玩家都记得第一次遭遇大蜘蛛时，但丁像对待宠物一样上前轻拍的动作吧。

DMC2中，但丁的主要任务是和女猎魔人露西亚合作，对抗意图动用被封印的恶魔力量来统治世界的国际商业巨子阿瑞俄斯。这款游戏是公认的DMC系列最为糟糕的一部作品，田中刚所打造的成熟版但丁，变成了一个沉默寡言、为了耍帅而耍帅的形式主义者。但这款作品也有不少可取之处，如美工和场景的设计。在故事的结尾，为了扫清人类世界的威胁，但丁只身一人进入恶魔世界，但在进入后的一刹那身后的大门封闭，但丁已经被困在了恶魔世界中。他义无反顾地启动摩托车，向着更深、更可怕的魔界进发。由于DMC系列的时间线为3→1→4→2，因此2代的结尾，也就是迄今为止整个系列故事的完结。在结尾字幕播放完毕之后有一段动画，坐在但丁办公室内的露西亚听到了熟悉的摩托车声音，她走出办公室……故事留下了巨大的悬念，也许只有在DMC5中才能有最终的解释。



但丁和尼禄相互仇恨，这更是暗示了DMC4中“老哥”的回归

CAPCOM后来在PC和PS2上发售的DMC3特别版，叙述了但丁的前传故事。但丁的孪生兄弟弗杰尔试图进入魔界，解除对“力量之刃”的封印，以得到父亲斯巴达的全部力量。在这段冒险中，但丁遇到了女猎魔人雷蒂，她试图找到自己的父亲阿克翰。阿克翰与弗杰尔合作，但自己也有着不可告人的计划。在游戏的最后，但丁获得了“力量之刃”的全部力量，而弗杰尔则选择留在了恶魔世界之中继续战斗。DMC3是典型的慢热型游戏，刚刚上手的玩家无法接受但丁在本作中极度傲慢的态度和啰里啰嗦的语言风格，而随着游戏的进行，玩家逐渐开始接受了这一年少轻狂的前传形象。作品尤其对但丁性格的转变有非常出色的表现，在看到雷蒂的勇气和对家庭的责任感之后，但丁慢慢开始成熟。雷蒂也成为了但丁的第一任拍档，并且为这个猎魔代理处起了“Devil May Cry”的名字。



猎魔人的行头



反叛之刃： 反叛之刃是斯巴达留给但丁的武器，这把巨剑尽管在游戏中的使用率并不高，但不少高端玩家将其视为挑战DMD难度唯一具有使用价值的武器。

魔人变身： 由于具有恶魔的血统，但丁能够变身为魔人，魔人状态下的行动力和攻击力都会得到成倍提升，许多恶魔技能也必须在魔人状态下才能使用。但丁使用挑衅动作来累积用于发动魔人变身的能量值，也是动作游戏的经典设计。

双枪： 由白象牙和黑檀木制造，是但丁最喜爱的远程武器。两支半自动手枪经过特殊的改造，发射专门攻击恶魔的子弹，永远不用担心子弹告罄或者重装弹药这样的琐碎事务。双枪的详细设定资料CAPCOM官方公布的信息极少，但在今年推出的动画版中对这对标志性武器有了详细的介


反叛之刃与力量之刃


变身后



斯巴达的用枪Luce&Ombra

绍：两支枪是以经典名枪M1911A1为原型设计的，为.45口径半自动手枪。白象牙的握把上有但丁母亲艾娃的头像，象征光明和纯洁，黑檀木上则有比阿特丽斯（《神曲》中的人物）的头像，象征残酷与黑暗。双枪不可分开，必须同时使用才能克制枪械的魔性，让能量无限。枪身上刻有“For Tony Redgrave，By .45 Art Warks”，其中提到的Tony Redgrave身份不明，有法国游戏杂志曾经对制作者进行过专访，得出的结论就是Tony Redgrave就是但丁的本名，系列小说也确认了这一推断。刻字者是双枪的第一个制造者妮尔，但她始终没能完成这个创造，她在去世前将这对名枪交给了但丁，而但丁完善了双枪的功能，成为了白象牙和黑檀木的真正主人。白和黑的颜色搭配，很容易让人联想到钢琴键盘，也许制作者就是想让玩家在使用白象牙、黑檀木击倒怪物的时候，拥有和弹奏钢琴时一样的流畅感和视听享受吧。

2007年动画版中还强化了游戏中我们不曾注意的一个细节：但丁习惯左手持有黑檀木，右手持有白象牙。游戏中我们看到的浮空乱射仅仅只是表象，事实上，双枪在设计功能方面也存在差异：白象牙强化了连续射击功能，用于近距离压制，而黑檀木则被设计为精度优先，用于在中远距离上牵制恶魔。

此外，根据后续放出的设定资料，白象牙和黑檀木也并不是凭空制造而成的，而是根据斯巴达所使用的远程武器Luce & Ombra炼制而成的。



系列人物志





DMC初代中的弗杰尔，以黑骑士的造型登场，是两大人气Boss之一

亦正亦邪的兄长——弗杰尔

声优：Daniel Southworth

弗杰尔是DMC3的敌手之一，也是后来移植PC的特别版中的可操作角色。弗杰尔无疑是系列游戏的大反派，但他一直是仅次于但丁的人气角色，不少玩家亲切地称呼其为“老哥”。作为恶魔战士斯巴达的长子，弗杰尔一直希望获得父亲的全部力量，为此他试图打破Temen-ni-gru中对斯巴达力量的封印，全然不顾这种行为对人类世界的影响。为了解除封印，他需要获得弟弟但丁胸前佩戴的项链，和自己的宝石合二为一。因此，他诱骗但丁前往恶魔战场，并且在Temen-ni-gru最高处和但丁进行了第一次决斗，获取了宝石。在被阿克翰背叛之后，弗杰尔和但丁结成了联盟，不过兄弟二人很快又变成敌手。在魔域之门外，兄弟二人进行了最后一次决斗，但丁获得了胜利。在字幕播放结束后的动画中，弗杰尔在一个巨大的血池中站起，天空中出现了3个燃烧的火球，这是魔帝的眼睛。弗杰尔认为父亲可以击败魔帝，自己也可以。在随后的战斗中，弗杰尔不可避免地失败了。魔帝将其改造为了一名魔界黑骑士——Nelo Angelo。在DMC初代中，马立特岛上的但丁与黑骑士交手3次，每当看到但丁胸前的半枚宝石之后，他都选择了逃离。在最终战中，弗杰尔揭开了自己的面具，得知真相的但丁依然选择了战斗。或许此时被自己的弟弟杀死，对于不人不鬼的弗杰尔来说才是最好的归宿。在这场战斗最后，弗杰尔在自爆后消失了，留下了自己的半颗宝石。但丁将其和自己的宝石组合后，激活了斩魔刀，义无反顾地踏上了封印魔帝之路。



斯巴达（人形）



EVA

传奇的父母——斯巴达和艾娃

2000年前，在魔帝意图大举进攻人间之时，斯巴达选择了反叛，他击败了魔帝。为了阻止魔帝的东山再起，斯巴达选择了自我牺牲，关闭连接魔域和人界的大门。斯巴达的力量被封印在自己所使用的剑之中，只有使用自己的项链，才能重新获得这一神兵利器的使用权。项链本身可以转化为两个部分，他将自己的项链交给了妻子艾娃，最终成为了父母留给弗杰尔和但丁的唯一遗产。斯巴达的两件武器——反叛之刃（Rebellion）和日本武士刀，也成为了后来兄弟二人斩妖除魔的利器。

DMC中艾娃的形象仅仅出现在但丁回忆过场的插画之中。她将斯巴达的项链一分为二，作为孪生子的生日礼物。随后不久，在魔界的复仇中，艾娃被恶魔残忍杀害。为了成功诱骗但丁，魔帝使用艾娃的形象创造出了崔西来诱骗但丁（难道但丁存在恋母情结？）。最后，崔西和但丁联手，像自己的父母一样，再次击败了魔帝。



斯巴达（恶魔形态）

爱情驱使下的反戈一击——崔西

声优：Sarah Lafleur

长相酷似但丁母亲的崔西，是魔帝用恶魔创造出的傀儡。由于这个关系，崔西具有超凡的力量和闪电魔法技能，在DMC的开篇动画中，崔西用自己的闪电魔法、但丁的摩托车外加大剑，对但丁的身份进行了“确认”。随后，崔西雇佣但丁前去马立特岛关闭即将开启的恶魔大门。在随后的流程中，但丁察觉到崔西是魔帝的“卧底”——在和魔帝的第一次对峙中，魔帝轻蔑地对但丁说：“我可以从你的眼中看到和斯巴达相同的光芒。”但丁回问道：“为什么要杀死我的母亲？”魔帝嘲弄但丁：“艾娃？那个没用的凡人？如果你需要一个母亲，我可以给你创造千千万万个，就像崔西一样！”

在击败魔帝后，但丁和崔西成为了“Devil May Cry”的合作伙伴，但二人的关系并没有继续发展。在2007年的动画版中提到，崔西经常一个人外出进行猎魔活动，有时会回到但丁身边，只要但丁需要帮助，哪怕相隔千山万水，她都会及时出现。

崔西曾经在PS2版《红侠乔伊》中作为隐藏角色出现，在新作DMC4中，她将再次登场。


崔西

首任红颜知己——雷蒂

声优：Kari Wahlgren

为了找寻自己的父亲，女猎魔人雷蒂与但丁在DMC3的平行时间中开始了冒险。她的本名为玛丽，在和但丁的第一次见面后，因为拒绝告之自己的名字，但丁只能称呼她为女士（Lady）。玛丽这个名字是自己的父亲阿克输所起，但在他谋杀了自己的母亲之后，玛丽和父亲彻底断绝了关系，并且发誓要为父亲带去正义的审判。

雷蒂拥有一双颜色不同的大眼睛，尽管她是人类，但其猎杀恶魔的技艺并不在但丁之下，她使用一个名为Kalina-Ann的火器，类似于榴弹发射器，并在前端安装有大号刺刀，在近距离和远程方面，可以对恶魔产生压倒性的优势。

在DMC3的补充叙事中，雷蒂从自己的角度叙述了自己是如何遇到两兄弟，她也是但丁从年少轻狂走向成熟过程中一个极其关键的人物。在即将发售的DMC4中，雷蒂同样回到了但丁身边，面临旧爱新欢齐登场的火爆局面，看来是有但丁一通忙乎的了。


雷蒂



文化影响



其他出现但丁的游戏作品：作为CAPCOM的当家花旦，但丁的形象出现在多部游戏中。如PS2版《红侠乔伊》、PSP版《红侠乔伊——格斗嘉年华》以及《真·女神转生3》中。NDS游戏《SNK大战CAPCOM》中，但丁作为可选卡片之一出现。《鬼武者2》中充满自恋和耍帅情结的“魔界最高剑士”格刚丹托斯，也被不少玩家视为恶搞版的“但丁乱入”。

小说：DMC的小说目前已经出版两卷，其中第一卷共206页，叙述了从但丁的母亲艾娃被恶魔杀死，一直到DMC初代开始前关于但丁的故事。第二部小说为196页，和游戏主线已经没有太大关系。由于两部小说仅仅是使用了游戏的部分设定和人物关系，因此情节和游戏剧情冲突极大，基本可以算作同人作品。

动画：2007年播出的DMC动画版，目前是国内动漫迷热捧的一部作品。目前没有官方资料说明动画版的时间线，但已经出现了雷蒂和崔西两名女性角色，而但丁的外形还不是DMC2中的大叔形象。因此大体可以确认，动画版的正篇故事应该发生在1代至2代之间的一段时间，并且时间应该在4代之前（也有观众认为，这依然和主线无关）。故事以但丁和伙伴的猎魔事业为中心，其人设和对“华丽感”的演绎方式，也是完全东方式的，非常值得广大DMC迷观赏。



日本玩家创作的全家福

游戏：就游戏本身而言，DMC也给ACT的制作理念带来了巨大的冲击，其中反英雄式主角、变身能力、击倒敌人获取奖励用于升级新技能3个标志性设计，也影响到了以《战神》《混沌军团》《多罗罗》为代表的一大批动作游戏。神谷英树开创的高节奏、高观赏度的“极限战斗”（Extreme Combat）模式，从此以后让ACT玩家将手感、操作性、表演度3个词语挂在嘴边，也“迫使”其他动作游戏制作者不得不将注意力从血肉横飞的砍杀，转移到战斗的“艺术感”上去。由于制作水准的差距，一大批形式大于内容的“扮酷”ACT作品就此诞生。P

▶深度评论

中文测试服箭在弦上？

这段时间以来，《魔兽世界》2.3版本的Bug成了热门话题。2.3补丁在国内更新后不久，就出现奥山战场烧塔和“魔杖取消射击实现移动施法”等严重的Bug，影响到游戏的正常秩序，也引起了很多玩家的不满。大家都很不理解，像2.3这样重大的补丁在北美和欧洲测试服务器上测试月余，怎么还会出现这样夸张的情形——难道暴雪的测试团队在白领工资吗？北美和欧洲玩家都上测试服干什么去了？

■福建 Dreamer

从2.3补丁以来，一直有人呼吁尽快开放中文的测试服务器。现在，2.4补丁的公众测试服务器（Public Test Realm，简称PTR）已经开放，北美官方论坛的蓝帖做出说明，“从2.4.0公众测试服务器开始，我们将允许北美、欧洲和韩国的玩家们登录所有可用的测试服务器。他们可以自由选择服务器，而不会受到区域限制”。《魔兽世界》几个主要运营地区都包括在内了，却没有中国，这是否有些奇怪呢？

PTR为什么而存在

算一算，《魔兽世界》开始运营至今已有3年多时间，之前还有很长的内测和公测阶段。从它开放的第一天起，大大小小的Bug就伴随着这款至今最成功的网络游戏，每一个补丁在修正一些问题的同时，都总会同时带来新的问题。说起来，就是那些游戏过程被最大限度地控制在设计者所安排的路线下的单机日式RPG，都不可避免地存在这样或那样的Bug，更不要说这个庞大、复杂的开放性世界了。不管设计者考虑得多么周详，测试得多么充分，永远都不可能涵盖到正常运营时数百万玩家的行为，更不可能照顾到很多“勇于冒险”的“天才”玩家所开辟的蹊径。


一个玩家利用跳墙漏洞拿了旗子跳到墙上


竞技场中对手被恐惧到灯架里卡住出不来。其实，被恐惧掉到地面下或墙内都是常有的事，始终没有办法修正。最新的解决办法是在竞技场中出现此类情况时会被传送回场地中央

在《魔兽世界》运营初期，经验不足的暴雪很快就发现，玩家并不会完全遵从他们所设想的路径。很多老玩家可能听说过Conquest这个从EQ过来的老牌公会，国内外很多公会打熔火之心（MC）都参考过其公布的攻略。那时候，大多数公会并不是很喜欢分享他们的成果，Conquest之所以选择公开，是被暴雪“逼”的——因为他们一直采用贴着右面的墙走、跳过左边快速刷新的小鬼群不打的办法来节省时间。结果多名成员被暴雪封号数日，罪名是莫须有的“滥用游戏框架”。于是Conquest一怒之下公布了自己的打法——如果大家都按他们的方法游戏，暴雪总不能把所有人都封了吧？他们只能调整自己的思路，默认这样的做法是可行的。不过从这件事上你也能看到暴雪的风格——很多网游运营商对大型公会总是竭尽全力地拉拢，但暴雪从来都是公事公办，直到现在也对任何顶尖公会的成员不手软，甚至不惜误杀。笔者所在服务器（美服）上就有一个大公会的核心成员，拥有传奇虫子坐骑，因为赚了太多金币想要卖掉一点，结果被永久封号。

在MC时代有很多明显的设计缺陷，如有公会派盗贼潜行把Boss拉到门口来打。所以拉格纳罗斯和后来的一些Boss就有了新技能——当近战范围内没人时秒杀副本内所有玩家，以此来杜绝此类取巧办法。通过猎人单拉一群怪物中的个体，就是更高级的取巧办法了，似乎国内有不少公会利用它去打MC老九。可能因为影响不大，过了较长的时间才被修正。到了BWL阶段，因为这个副本推出很仓促，开始时Bug成堆，引起很多公会的不

PTR中的2.4补丁

TBC最后一个主要内容补丁正在测试当中，按照本文截稿前的进度，应该在三四月份能够最终更新。

2.4的主要焦点都集中在太阳井之岛。这个小岛位于东部王国大陆北面，与血精灵初始区域永歌森林隔海相望。你需要通过已经自动打开的飞行路线抵达那里，不过当服务器上的玩家完成足够的日常任务后，可以开启沙塔斯城到小岛的传送门，就会方便很多。一到岛上就一个感觉——乱，太乱。岛上有一个血精灵华丽建筑风格的据点，分为码头、军械库等不同区域。大多数区域开始时都是被怪物控制的，镇子上到处都是联盟和部落的玩家，加上满地的怪物，在PvE服上已经是一片混乱，PvP服的情景简直无法想象。25人的Raid副本就是这个不大据点的一个部分，5人副本则在东边不远的小山上。岛上有很多NPC提供大量的任务，大多数都是杀岛上的各种怪物等日常任务。暴雪早已声明，要改变安其拉开门那样世界事件的设计，太阳井之岛就是这种新思维的产物。在这里，需要服务器上全体玩家完成上述日常任务来夺回据点的其他部分，打开通往太阳井高地后面几个Boss的几道门，还有上面提到的传送门。就像安其



太阳井小岛的地图，一片建设中的新区域

满——它们“饥渴”了很久，憋足了劲想要争夺世界第一，可是却因为Bug被卡在门后，只能眼睁睁看着一个运气好的公会大步前进；Conquest等公会甚至在极度失望之下退出了《魔兽世界》，回去打EQ2。正是那时候暴露的问题，才催生了后来的PTR，后来的安其拉、纳克萨玛斯等副本也就没有再出现那样的混乱。

由此看来，PTR的意义，是用来发现一些明显存在的问题；还有一个重要作用是测试玩家对某些调整的反应，这样可以进一步调整到大多数人能够满意的程度。例如，法师的“冰箱”带来的Debuff持续时间曾经被延长，后来在大家的强烈反对之下又改回去了。PTR的目的一定是要发现任何Bug么？恐怕暴雪不会这么想——即使那是暴雪的理想，恐怕也不会有足够的时间和精力去实施。

“注意，你在不该出现的地方”

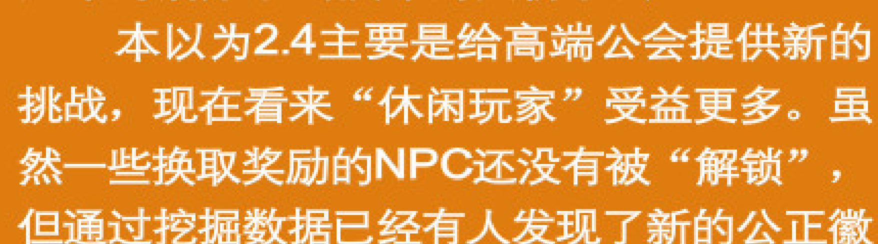
暴雪的这种态度也许来自于他们对游戏中Bug的清醒认识——不仅大副本存在Bug，小副本同样有很多设计上的缺陷，最典型的就是厄运之槌（DM）。以前不知有多少人整天在那里开书和刷花，还有更高级的技巧可以让你利用地形单刷某些Boss，法师可以AoE北侧的很多怪物，甚至单刷几乎整个副本。这些Bug的特点是对它们的利用得到了“普及”，就是在美服和欧服上，这样的人也不可计数。美服有名的冰法Faxmonkey在他的视频中，展示了依靠冰法强大的控制能力AoE厄运北狗群以及利用斜坡单刷Boss的技巧。和Conquest的故事一样，这又是一个法不责众的例子。暴雪所能做的只能是多次对副本进行修改，在无法杜绝的情况下尽量减少Bug带来的影响。

从纳克萨玛斯开始出现了利用墙体边缘“跳墙”的问题，直到《燃烧的远征》（TBC）时代都存在，有些玩家利用它来单刷英雄模式的5人副本。这个问题很难从根本上杜绝，总不能说设计副本时所有墙体都得做成笔直的，或要求测试人员反复尝试副本内所有墙体看看哪里可以跳得上去。但关于跳墙，TBC中还存在一个更加严重的问题，就是你可以顺着垂直的墙体一路跳上去，任何玩家稍加练习就能掌握这个技巧。这可能是个技术上很难解决的系统缺陷，要不然暴雪早就修正了，因为如果有一大票人烂熟于此，对副本或是PvP都会

这是新派系的声望奖励，其中包括新的Meta宝石设计图、适合PvP的头部装备附魔、史诗项链等许多有吸引力的奖励

拉开门前的阶段一样，你可以在NPC处了解进度。但可悲的是，测试服已经开放多日，各项进度都还比较缓慢，少的只有百分之几。当然，花时间在测试服上做日常任务的人也不是很多。

5人副本的难度不大，只是据说有很多五六个怪物组成的队伍，需要队伍有足够的CC，而最后Boss凯尔萨斯的战斗几乎是完全保持了25人版本的样子。虽然很难说会有同样的挑战性跟乐趣，但足以让大多数没能深入风暴要塞的玩家见识这场战斗的精彩设计。在我写这篇东西时，25人副本中的前4个Boss都已被击败。这些战斗据说都颇为复杂和有趣，而且暴雪还在调整他们的难度，但击败他们估计对打通黑暗神殿的公会都不会有什么问题。他们掉落的主要是T6套装3个新部件的Token：手套、护腕和鞋子，让T6变成8件套，不过目前还没有新的套装奖励。太阳井高地的掉落还有一个有意思的设计，就是可以加上副本中掉落的材料拿来换不同的版本，比如布的治疗手套换布的法伤手套。



本以为2.4主要是给高端公会提供新的挑战，现在看来“休闲玩家”受益更多。虽然一些换取奖励的NPC还没有被“解锁”，但通过挖掘数据已经有人发现了新的公正徽章奖励，都是与黑暗神殿/海加尔装备相同等级的，属性也很棒。虚空漩涡也可用15个公正徽章购买，而且源生虚空和虚空漩涡都改成非绑定的，这样铁匠的第3级武器等原先一般玩家和小号难以取得的强力装备也将得到普及。

PvP方面有重大变化。荣誉击杀的效益递减取消，荣誉即时结算，而且一个旧的任务又回来了！交各战场Token各1个，可得300多点荣誉，这样Farm荣誉就要轻松很多。还有，PvE跟PvP结合起来了，与几个派系的声望达到尊敬就可以购买入门的PvP蓝装。另外，还可以用T4的Token来换S1（竞技场第一赛季）装备，T5和T6换S2装备，公正徽章购买S2的荣誉散件，太阳井高地的3种T6 Token换S3的荣誉散件。对PvP玩家来说这些改动影响不大，因为2.4出来S4也不远了，这本来就是将要淘汰或降档的装备。而对于Raid之余并没有多少时间用来刷荣誉的玩家来说则是重大利好，可以取得不错的PvP装备。这一来对一些需要高耐的战斗会有帮助，二来也能更好地参与竞技场的比赛。他们没有富余的时间，但技术意识却未必输给整天打荣誉的PvP玩家。

各职业的调整似乎正在逐步进行，比如德鲁伊4件套奖励的调整、术士法力吸取基本值提高但不再得到法伤加成、韧性现在降低法力吸取效果，这些改变就足以大大影响竞技场很多队伍的打法和优势。可以说，2.4补丁还有很多内容没有解开或加入，目前的变化就已经让大家很期待了。

岛上的确非常混乱……

可用牌子和新T6 Token来换S2、S3的荣誉散件，太阳井的掉落总的来说属性更合理

这件装备有法术加速和法暴属性，插孔又是两红一黄，比物品等级更高的T6袍子有吸引力

太阳井高地入口外，血精灵的建筑风格很突出

带来严重的问题。比如说，战歌峡谷中拿着旗帜的玩家可以跳到对方根本打不到的地方，在阿拉希盆地中跳到建筑顶上，在奴隶围栏中跳墙爬到副本后半段去……在国内更是导致阿拉希盆地成了跳墙比赛，令希望正常游戏的玩家怨声载道。

可是，TBC推出一年来，笔者却极少见到美服玩家利用跳墙来作弊，最多就是等人时在墙上跳着玩。以前在风暴之眼，法师可以闪现到罩子外面去，但很多人也只是闪出去耍酷，之后还是老老实实在石头上等待比赛开始。战歌峡谷中有段时间倒有不少人拿了旗子跳到屋顶上去，后来一方面可能是因为打击严厉，一方面是拖长比赛对双方都没有多少好处，就越来越少见了。事实上，这就是暴雪的无形之手一直试图得到的结果：当你无法用程序去有效控制时，你总会有其他的方法去控制。笔者公会里有位朋友曾经闲着无聊到处跳墙，到人迹罕至的地方截图玩，结果GM就马上警告他："请注意，你现在在玩家不应该出现的地方，这种行为可能危及你的账号。"

"中国特色"的战场

奥山战场在2.3补丁中进行了大幅调整，在PTR上也的确进行了大量的测试，暴雪还特地要求大家重点测试奥山战场。但这种测试只是针对正常的比赛，找出影响正常游戏的问题，调整正常比赛中荣誉值的取得和资源点数设定的合理性，很难找出在双方"密切合作"时可能出现的问题。实际上奥山战场的调整和测试比较成功。2.3更新后根据暴雪的统计，联盟、部落双方取胜比例差不多，改变了原先联盟占优的局面，荣誉值的数量也还算合理。

但2.3补丁在国内更新后不久，就因为重大Bug迫使九城不得不暂时关闭奥山战场。有意思的是，在很多国内玩家享受这个Bug时，美服的玩家却在抱怨奥山战场实际得到的荣誉点数总比估算的少，关于烧塔的Bug基本上无人知晓。要不是后来的补丁说明里提到修正了此问题，还以为这是中文版本特有的Bug。想想也是，这样的Bug不仅需要己方全团玩家的配合，有时还需要对方全团玩家的合作，这在美服和欧服根本就不可能做到。至于联盟和部落场外沟通、彼此形成默契，在PvP中合作让双方都轻松获得荣誉的事情，就更是天方夜谭了。既然绝大多数参与测试的玩家都不可能投机取巧，而是遵循了暴雪的"游戏框架"，那么Bug就是防不胜防的。比如纳克萨玛斯中让很多公会深恶痛绝的甲虫Boss击飞MT后可能出现回避而回血的问题，Boss在打不到目标时会回避而迅速回血，这本就是针对个别玩家利用地形单刷黑龙公主而想出的应对办法。



用歌剧院Bug刷牌子、用各种Bug刷战场，不甘寂寞的玩家不仅遇到了Bug，还把它们总结出来放在网上。这就是一篇教联盟跳墙打阿拉希盆地的详尽"图文攻略"

除了被动地修正Bug，暴雪还在调整设计，从根本上减少玩家利用Bug投机取巧的必要性。远的不说，TBC对荣誉系统的调整，使所有玩家只要付出一定的努力就能得到不错的PvP装备，不需要为了达到实在太困难的最高军衔而不择手段；增加的每日任务及对药水等消耗品的调整，又使大多数人都可以轻松取得足够的金币，减少了市场需求，也就达到了打击打钱和金币交易的目的；调整经验值使练小号变得更容易，也就减少了对代练的需求。可以说，暴雪不断修改游戏设计的努力是值得肯定的。

中文PTR的必要性

上面举的例子，似乎说明了外国的月亮比较圆。其实并不尽然，以笔者长期的接触看来，国外的玩家并不会比我们更有觉悟。重要的是，暴雪从一开始就不急功近利，而是着眼于长远发展，毫不手软地打击各种违规行为，甚至"宁可错杀一百，不可放过一个"，使玩家不敢铤而走险。这一点的关键是账号的来之不易。首先就要花几十美元来购买客户端和账号，而且一旦封掉就是整个账号，包括你辛辛苦苦培养的所有角色。一次冒险的结果，很可能就使得无数心血付之东流。当营造出这样有秩序的环境后，大家都形成了"遵纪守法"的意识，就是有少数玩家去利用Bug，影响也很有限，而且很多情况下己方的队员都会去举报违规的行为，这样Bug就根本流行不起来。在国内，运营商对外挂的打击是十分迅速和有效的，但对战场等行为的约束则有些无所适从。当有大量的玩家不怕冒险，形成了潮流之后，那就根本无法在管理上加以控制了。

中文PTR的玩家观点

网友 伤心小牛：我不觉得中文PTR一定很必要，但是无数的Bug诞生在国服，表明国服玩家是很合适的"测试团队"。把Bug扼杀在摇篮里，暴雪难道不想这样？

网友 Cnagn：暴雪真的应该考虑给国服玩家开放测试。看看现在的战场，规规矩矩的人怎么混下去？都说美服有举报机制，大家都老实，但既然国服已经到了"法不责众"的地步，就一定要在测试阶段把好关。

网友 理性的四环路：其实，这些Bug关暴雪什么事？难道不是国服玩家的集体创造的吗？我不认为暴雪一定要为这种行为负责任。

媒体的配合也是一个重要的因素。你会看到在欧美的主要媒体上基本都不会公开讨论Bug，特别是有一个默契，只有在修正以后才会公布Bug的详情。比如祖阿曼外面通过/Kiss某个NPC得到宠物"魔汁"，很多玩家在补丁文档中看到后才恍然大悟（当然暴雪改掉这个设计有点不够幽默）。如果为了吸引眼球，打着"造成影响才会让暴雪引起重视"的旗号公布Bug的细节，甚至用非常详细的教程和视频来教大家怎么作弊，说难听点就像是教人怎么利用法律漏洞去犯罪。

同样的游戏可以被玩到大相径庭的样子，我们实在是有太多的"中国特色"了。在这种情况下要求公平的待遇，似乎也让暴雪很难办。我相信暴雪不开放中文版本的PTR或面向中国大陆玩家开放的PTR有很多现实的考虑，也有很多实施上的障碍，但他们毕竟也没有把话说死。文首提到的官方帖子里，最初声明"我们目前计划将来所有补丁的PTR都采用这样的措施"，但现在已修改为"所有PTR都采用这一措施，仅限于2.4.0补丁"。也许在条件许可时暴雪会提供让中国玩家参与测试的机会，那可能会找出一些欧美玩家测试不出来的Bug，也让不得其门而入的许多中国玩家得到心理上的平衡。但想要得到同样正常的游戏环境，恐怕中文PTR远不是救命稻草。P

编后：作为一家之言，本文代表了一部分玩家的观点，其实更多出于对CWoW游戏环境的忧虑。中文PTR或面向中国玩家的PTR，我相信是有希望开放的，当然这取决于玩家、运营商和暴雪的共同努力。总之，欢迎读者朋友来稿讨论《魔兽世界》的相关话题。

▶记者探营

游戏内置广告的中国难题

随着网络游戏的日渐流行、受众的日益扩大，不管你是否愿意，现在想要在游戏里逃过商业广告的打扰是几乎不可能了。当然，这不是指那种在公共频道里用“出售金币、装备、道具，承接代练业务……”之类的废话无尽刷屏的广告，而是指与正规商业企业合作，在网络游戏中投放正规商业广告的做法，也就是目前为国内游戏业备受关注的“游戏内置广告”。

■本刊记者 冰河

游戏内置广告对玩家来说不算什么新概念。早在FIFA系列游戏流行的时候，就有人注意到了游戏中足球场边广告牌上的内容。不过那时候还没什么人关注这类广告。游戏里的广告多半是游戏公司自我宣传，直到游戏行业成为IT业的新“金矿”。

国内IGA的兴起

近几年来，在国内，可口可乐与《魔兽世界》的成功合作，让所有人看到了游戏受众蕴涵的巨大商业价值。而诸如《泡泡堂》《街头篮球》《跑跑卡丁车》等休闲游戏的崛起，则进一步扩大了游戏群体的外延和广告的投放形式。早在2006年，IGA（In Game Advertising，“游戏内置广告”的缩写）就已是业界认为最有潜力的新热点。在游戏中投放广告，而不仅仅是与游戏企业合作实物广告，正在成为行业盈利的新希望所在。2006年，游戏广告领域的巨头Massive和AdScape分别被微软和Google成功收购，也成为刺激国内游戏内置广告商的极大动力。从2006年下半年至今，国内的IGA业务进入了一个高速发展的阶段。



知名足球游戏PES2008首次在菜单界面留出了多个广告位，这些广告位通过因特网下载广告图片，每天进入游戏你看到的广告都可能不同

当然，有希望和有钱赚，很多时候并不划等号。2008年1月，号称“业内第一家专业游戏内置广告企业”的上海in-gamemedia（IGM）网游传媒在北京召开发布会，正式宣布其应用解决方案已经成熟并开始投入运作，还同时公布了包含多家知名企业在内的合作伙伴。但到底有谁能成为中国的Massive或AdScape，目前看来并不明朗。

Massive被微软收购后，它的成功模式迅速被国内厂商所了解和认同。Massive采用内嵌式的广告技术，在游戏开发阶段就进行集成，将一套广告发布、监测系统内嵌到游戏中，通过网络环境将其投放到游戏中。Massive的广告客户端会在游戏启动时，自动与广告发布服务器进行交互，从而使游戏能动态地获得广告。与此同时，它还能有效地监控广告的曝光情况，并将这些数据反馈给广告服务器。目前，以IGM网游传媒为代表的大多数国内IGA厂商都提供了类似的解决方案，但这种方案的最大问题就是要与游戏进行较深层次的集成和整合。这种模式在国外是可以操作的，尤其当Massive被收购后，这部分技术直接应用到了微软的Xbox平台上。但在中国，由于网游行业主要还是以游戏代理为主，进行深层次的广告整合还存在一定的难度。这也就是为什么IGM成立以来的广告来源中，盛大占据了大头的重要原因之一（IGM前身为盛越游戏内置广告公司，最大投资方就是盛大）。



IGM发布会上的情景，广告业务在虚拟空间开展，连发布会主持人也采用虚拟形象

IGA的中国式探索

可能也就是看到了这个局限和背后的商机，IGM在2007年高调推出了IGALive广告系统，宣称它是一种不需要修改任何游戏源码，只需和游戏的客户端进行一些简单的集成，就可实现广告投放和监测的整个流程。此类广告系统采用了一部分游戏外挂的开发技术，将游戏场景中的部分资源动态替换，同时保留“内嵌式广告”的大部分其他功能。外挂式广告的主要特点是简化了集成的步骤，但也同时带来了一些其他问题。因为这种技术只是以广告的曝光为主，广告和玩家之间的互动性不够，无法实现更深层次的交流，更多的互动需要在游戏内容上进行配合才能实现。而且这种替换是否会对游戏内容产生负面影响也是值得担忧的。据记者了解，目前已有利用更换的场景广告在竞速比赛中不正当牟利的Bug出现，原先的游戏中这种Bug是不存在的。

尽管2008年才刚开始，但IGA业务的竞争已经显示出了白热化的苗头，IGM、欢熊等新兴企业正不断开拓新业务。这些企业面临的一个很大问题，是缺乏统一的行业技术标准。在这种形势下，IGA行业出现了所谓的“圈地运动”——谁家的IGA技术能植入游戏中，就会在竞争中处于相对的优势。这一点本身无可厚非，但这一现象的出现，并没有真的吸引网游运营商与内置广告提供商开展紧密合作，而是让前者更谨慎地对待IGA业务。因为一旦选定了一家合作，就很难与其他的内置广告商进行合作。参考国外的成功模式，比较成熟的网站或平台都允许其他的广告代理商进行广告投放和监控，而目前国内混乱的IGA技术标准还尚未使IGA真正成为网游的收入增长点。

所以，轻率地谈论IGA的收益和光明前景，目前并没有什么意义。务实地开发一个业界能接受的通用技术标准和平台，才是重中之重。P



为什么要玩这款游戏

变革之处： 首先，故事的主角不再是金皓薰，而是富家小姐杜云芊，为了挽救家族的败落，毅然闯入演艺圈打拼。其次，主角不仅仅是一位经纪人，本身还是一位艺人，兼顾着公司和自身的发展。第三，旗下只有男艺人，不再如前作可以招募女艺人了。

创新之处： 不但在于加入了杜云芊、沈惟真、城仲瑄这些新角色，更重要的，是加入了全新的约会系统。主角凭借约会事件来增进与艺人的感情，进而超越友谊经营爱情。每位艺人的身世、性格和思维方式差异很大，如何在约会中出选择是颇费思量的。女主角除了与8位艺人发展感情外，还有可能在金皓薰、杜司臣中做出选择，因此主角的感情事件变数很大。另外，加入变装系统，穿着适合的服装才能看到关键的事件图。

体贴之处： 开发者在基本训练方面有意降低了难度，艺人的基本技能很容易达到专业等级，节省了时间。另外在境外增加了伦敦、米兰、巴洛克诗剧团等地点，可接广告、时装秀和舞台剧的国际通告，为艺人发展开拓了更广阔的空间。

可以说，这是“明志系列”中事件最多，难度和耐玩度最大的一部，是任何明志迷不能错过的挑战。如何发掘男艺人内心的秘密，解决他们的烦恼，在纷繁的事件中去营造浪漫、享受甜蜜，就看玩家的喜好、倾向以及努力的程度了。

精品 8.0

大众软件游戏评级 POPSOFT

制作	大宇
发行	寰宇之星
类型	恋爱养成
语种	中文

文化包容性：9.0　上手精通：8.0　画面：8.0　音效：7.0　创新：7.5　剧情：8.5

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

本作与去年发行的《星光圆舞曲》和《银色幻想曲》不同，它不是资料片，而是一部新作，并在系统上进行了巨大的变革，给“明志系列”注入了新鲜的血脉和活力，玩家将在新的舞台上演绎艺人们的璀璨星途和悲欢故事。

约会指南

本集的主角可与旗下的男艺人约会，每位艺人的约会开启条件在本攻略中都有注明，与艺人有一定好感度才可邀约成功。每周只可约会一次，每位艺人的约会频率有一定限制。有交往对象的话，无法邀约其他人。约会等级会随着时间或约会的次数提升。约会次数达20以上，或达第2年，约会等级为2；约会次数达40以上，或达第2年12月，约会等级为3。

约会的地点在第1年只有植物园、商业街和市民图书馆，第2年才会开放电影院、购物中心、高级餐厅和海生馆。注意在邀约之后，要记住约会的地点，轻易爽约的话会导致艺人的好感度下降。

约会的对话分为普通和亲密两个版本，需要对艺人“极有好感”才能进入亲密版本，根据打招呼的语气可判别此次约会的版本。约会事件的对话选择要适合约会对象的性格特点才能提升好感度，本攻略中列出的选项均可提升好感度，而所有不会影响好感度，或任何回答皆可的选项不再列出，由玩家自行选择。

除了以上，还有生日、情人节和圣诞节可和意中人约会。

生日约会：第1年只有杜司臣和杨安妤前来祝贺。第2年，若旗下无艺人，或没有达到一定好感度，仍由杜司臣来庆贺生日。如旗下艺人和主角有一定好感，且是所有艺人中最高的，则该艺人与主角一起过生日。如有交往对象，则与该人过生日。第2年和第3年与同一人过生日，就会得到该艺人的生日礼物。

情人节约会：只有旗下艺人才可触发。对邀约对象有约会次数的要求——第1年不限次数，第2年在近4个月内约会4次以上，第3年近4个月内约会5次以上。在情人节前的周日沟通，且该艺人在2月14日没有特殊行程和约会，且该艺人是4个月内约会最多的艺人，便可触发情人节约会事件。情人节CG的取得对主角的着装有要求，约会对象是沈惟真、慕容和希、卫亚或城仲瑄的话，要身穿春夏洋装。约会对象是丹尼斯、史蒂芬、姚子奇或纪翔的话，要身穿秋冬洋装。

圣诞节约会：只有旗下艺人才可触发。对邀约对象有好感度的要求——第1年无限制，第2年要很有好感，第3年要极有好感。在圣诞节前的周日沟通提出邀约，且该艺人在12月25日无特殊行程和约会即可。

艺人攻略



杜司臣希望将妹妹杜云芊早点嫁掉，以挽救家族衰败的命运。杜云芊请求给她3年的时间在演艺圈打拼（CG图）。杜云芊的纯真时代成立后，金皓薰和杨安妤来访，给她一些建议。以后他们扮演的是公司顾问的角色，提醒下一步该做什么，新手不用太过着急，很多训练打工项目和旅游景点都会被金公子陆续安排开放。

每逢节假日、生日，杜云芊的父母还会寄来零花钱，几十万至百万不等，并且杜司臣也会偶尔照顾小妹，扔下支票就走，资金上不必太过担心。

主角：杜云芊

投资的骗局（第1年5月～第2年5月）

第1年5月，杜司臣提醒主角不要投资股票。5～6月，与旗下艺人沟通对于投资的看法。8月前到公园或酒馆遇到记者，向他打听消息。工作结束后，遇到金皓薰向华杨特别助理询问股价异动的事。9月初，华杨公司特别助理找主角认股，先给100万。11～12月，金皓薰说华杨公司很可疑。

第2年1月，登出“华杨跌停！”的新闻，华杨公司的特别助理上门追讨欠款，支付余款400万，也可“加码”支出900万。不久登出“展星公司出现财务问题”和“华杨公司倒闭”的新闻。若在之前选择“加码”，在4月会遇到八卦记者，对主角冷嘲热讽一番。5月，工作后遇到贺总在纠缠金皓薰，金皓薰坚决与他划清界线。

摩登时代合作案（第2年5～第3年3月）



事业结局：演员

第2年6月，登出“摩登时代成立！”的新闻，很多艺人跳槽到该公司。7月，在电视台再次遇到贺总纠缠金皓薰。在6～8月之间前往各制作单位，听艺人谈论演艺圈的黑暗、有关华杨倒闭和摩登时代的事。若公司知名度＞800、金钱＞1000万，且杜云芊曾得过奖，金皓薰和贺总来访，得知钜子国际被骗。在10月间前往艺人的工作地点，看到摩登时代的人在挖角。在10～12月，找记者打听消息，得知华杨倒闭的秘密，花100万买证据。

第3年1月，金皓薰跑来公司抱怨通告被抢。前往摩登时代递交证据，对方提出合作的意愿，合作资金是1000万。4月，摩登时代的人到公司谈判。5月，登出“合作案备受瞩目”的新闻。4～6月，杜云芊创作《落日》并开拍，摩登时代的人前来询问电影的进程。在电影《落日》上映后，登出“《落日》气势如虹”的新闻。第3年12月，摩登时代的人来访，祝贺双方合作成功。

春夏洋装（第1年3～4月）

第1年3月，杨安妤提示天气变暖，跟艺人约会也要穿适当的衣服。工作结束后，遇到马秋慧和杨洁安在讨论换季的服装。4月周6前往商店街，结果被欧巴桑击败，没买到任何服饰，马秋慧答应带主角逛另一间店。4月周6再往商店街找马秋慧逛精品店，有10万现金的话购得春夏洋装。

古典晚礼服（第1年8～12月）



事业结局：模特

第1年8月，前往电视台或广告公司，接待小姐说公司的地板和墙壁遭人涂鸦的事。电视或广告通告工作结束后，看到朱莉在地上涂鸦，说是在创作。隔天，朱莉要主角当她的模特，结果她没画成功，怪画笔不行。往精品店花30万买一支七彩色笔。往电视台或广告公司找朱莉，送给她七彩色笔，帮她完成设计图。1个月后，朱莉送来她设计的衣服，得到古典晚礼服。

名牌皮衣（第2年2～12月）

第2年2月，遇到萧依莉和新名纱雪讨论流行杂志《明星美人志》。3～4月，若主角演技、仪态、动感和体能皆＞350，周先生邀请主角参加《明星美人志》的试镜。5月内，周2到追梦广告找周先生参加试镜。6月，周先生通知结果，对方无法采纳主角为代言人，说缺少一种妩媚的气质。主角拍过5部广告，且自信和仪态在450以上，周先生会再到公司找主角试镜，选“好吧”。1周内到创意广告拍摄封面，得到名牌皮衣。

公司改建计划（第2年1月～第3年6月）



事业结局：偶像歌手

第2年1～12月，主角人气＞400，金钱＞10万，到酒吧遇到林芬芬和姚子莹，主角大方地为两人买单，并邀请两人来公司玩。不久林和姚来访，对公司的改建提出建议。若公司金钱＞1500万，马智文来访，询问改建的事，选“我要改建”，如拒绝，以后还可到酒吧找马智文要求改建。1周后公司改建成功，林姚两人前来拜访，夸赞不已。

在电视台通告工作后，遇到贺总纠缠金皓薰，得知贺总正改建公司，主角考虑找设计师改建更气派的大楼。6个月之内，公司金钱＞3000万的话前往钜子国际，在金皓薰的帮忙下，贺总答应帮助主角改建大楼。1周内贺总带着工程师来访，开始装修公司，支付3000万。1个月内，公司改建完成，金皓薰前来送花道贺，贺总也尾随而来，得到贺总造型棒棒糖×14。

与金皓薰的感情事件（第2年1月～第3年11月）

第2年1月～6月，电视台工作结束后，遇到金皓薰为造型的事烦恼。2个月后，焕然一新的金皓薰出现在

主角面前，选“喜欢”。1个月后，金皓薰主动邀约一起吃饭，此事件每隔一段时间发生一次，重复3次。3次吃饭事件后，金皓薰邀请主角去植物园，在约定的日子前往植物园，和金皓薰渡过平静的一天。

第3年的2月14日，若主角没与任何艺人邀约，在路上遇忙的金皓薰，问主角要不要一起过情人节。1个月内，杨安妤会来问是否对金皓薰有好感。在1个月内，纪翔会来问主角和金皓薰的事情。若回答他喜欢金大哥，则与纪翔的感情事件关闭，之后再跟随纪翔，会看到纪翔与金皓薰之间的对话（需主角和纪翔称号在实力派之上触发）。


事业结局：经纪人

若对纪翔坦白对金皓薰的感情，前往公园遇到金父，答应他的请求。2周后到公园再找金父，得到飞天白玉同心结。10月，登出“金勇骤逝”的新闻，主角会猜测金皓薰会很伤心，在2周内前往翱翔天际看金皓薰，扑空后再到公园，把飞天白玉同心结还给金皓薰，让他回送，可达成与金皓薰的结局。

与杜司臣的感情事件（第3年8～12月）

主角名气＞500；第1年的生日和哥哥说想留在他身边；第2年生日跟哥哥说想当他的新娘；前两年圣诞都与杜司臣过，没有和任何人交往才能触发此事件。

在第3年8月，登出“杜云芊不是杜家亲骨肉”的新闻，杜司臣前来澄清此事，但主角心中仍有疑问。若选择相信哥哥的话，城仲瑄前来让主角向哥哥道歉。1周后，杜司臣气愤地找到公司来。12月，杜司臣来公司，向哥哥坦白自己的感情，不愿嫁给其他人（CG图，公司金钱＞3亿，主角得过奖项＞10，并且穿着古典晚礼服才能看到）。

杜云芊创作的作品

作品	种类	创作条件
逃离过去	歌曲	累积自由活动20天
我们和你们	歌曲	累积自由活动18天
学园的王子们	电视	累积自由活动40天
名字	电视	累积自由活动38天
沉默的告白	电影	累积自由活动40天
晴天娃娃	歌曲	第一张专辑上市后
夏天小说	歌曲	第二张专辑上市后
落日	电影	与摩登时代合作后


沈惟真

签约事件（第1年1～5月）

在1月，主角穿秋冬洋装遇到下雨的天气，学长沈惟真现身要送主角回家，选择“好啊！谢谢学长”（CG图）。主角接到第1份通告时，沈惟真会主动询问工作是否顺利，木讷的卫亚也同时出现。主角第1次参加通告工作后，沈惟真会问主角是否习惯这里的步调。不久遇到从图书馆回来的沈惟真，他有一种被主角超越的感觉，选择“学长不会输的”。在第1份通告完成后，沈惟真会找主角散步聊天，选“当然了解”。3月后，在广告公司随机遇到沈惟真，他表示在等待主角的邀约，选择“提出签约邀请”。周末沈惟真到公司报道。

生病的关怀（第1年6～12月）

主角生病后，沈惟真跑来劝她不要勉强自己（CG图，主角穿着秋冬洋装，且与沈惟真约会5次以上，有一定好感才可看到）。周日沟通，沈惟真会询问主角的病情。

意外的恋曲（第2年8～10月）

第2年8月，沈惟真接电视或电影工作，登出“王洁安自曝恋曲”的新闻。当天沈惟真主动问主角是否看过新闻，并澄清此事，主角若表示很介意此事，他会承诺不交女朋友。不久王洁安主动上门谈判，主角毫不客气地对待。记者会跑来问主角对此事的绯闻的看法，表示反对此事。若和沈惟真“很有好感”，沈惟真接电视或电影通告，前往工作地点会看到沈惟真让王洁安离远一点。不久，沈惟真对主角说摆脱了王洁安的纠缠。


下雨的天气，学长温柔地为杜云芊撑伞

交往事件（第2年4月～第3年8月）


学长抱起生病的杜云芊


学长在海生馆勇敢地向杜云芊告白

和沈惟真一起工作或跟随会触发一系列的邀约事件。第2年4～6月，若主角曾和沈惟真约会5次以上，且才智＞550，他会邀主角一起到图书馆，杜云芊和学长一起回忆上学时期的情形。第2年11月～第3年1月，杜云芊若和沈惟真“颇有好感”且沈惟真称号为实力派演员、戏剧天王或天王巨星之一，沈惟真会约主角到海边，两人一起看太阳。

3～5月，若主角称号为实力派演员或唱匠，沈惟真邀约主角到海生馆。约定之日前往海生馆，沈惟真向杜云芊示爱（CG图，杜云芊身着春夏洋装且约会等级为3才能看到）。沈惟真的示爱让杜云芊措手不及，很高兴也很烦恼。2周后，主角和沈惟真的恋情曝光，到酒吧找记者花100万澄清绯闻。

在沈惟真表白后，记者会问杜云芊是否和沈惟真交往，坦言之。新闻登出后，沈惟真要抗议捕风捉影的报道，对他说不是


后援会事件中，学长为杜云芊擦头发

捕风捉影。给沈惟真接电影或电视通告，到工作地点探班，得知沈惟真对交往的态度，此事件后，旗下艺人会前来询问是否在真正交往。确定交往后，沈惟真约杜云芊到图书馆，在约定日期前往图书馆。2个月内，沈惟真约杜云芊到海生馆，两人故地重游（CG图，主角身着春夏洋装才能看到）。

沈惟真的后援会（第3年3～8月）

第2年的6月登出“后援会成立！”的新闻。第3年3月后，沈惟真向杜云芊表白后，杜云芊身穿秋冬洋装，触发与后援会员冲突的事件，沈惟真温柔地为杜云芊擦头发（CG图）。冲突事件后，杜司臣前来警告杜云芊要注意形象。6月，沈惟真请求杜云芊原谅自己的后援会，杜云芊表示不予计较。3周内，沈惟真说出后援会希望两人分手的事，杜云芊只好选择退步。不久，后援会的人来信道歉。

沈惟真约会事件录

约会条件：跟随30天后。

无法约会：主角生病，或压力、疲劳在30以上。

约会频率：连续3周后须间隔1周。

普通约会

市民图书馆、电影院和月光海滩无特别选项。

植物园：“……这也是你少数的弱点之一吧？”答：“这不是我的弱点”。（秋冬）

咚门商店街：“不管你去哪里……”答：“服饰店”。

“……你哥不该控制你的行为！”答：“我也这样认为……”


杜云芊和沈惟真共度情人节

购物中心：“……要不要休息一下？”答：“学长累了？”

高级餐厅：“……要不要去索签名？”答：“想跟学长独处！”

“要不要去打声招呼？”答：“想跟学长独处！”

“既然来了就一起吃个饭吧！”答：“不行……”

海生馆：“……要不要去看？”“看！”

亲密约会

植物园：“……你一点也不喜欢靠近水边……”答：“我可是游泳高手！”（春夏）

“……去展望台走走？”答：“在这里走走！”（秋冬）

“这主意不错吧？”答：“学长真坏心……”（秋冬）


沈惟真在演唱会上

市民图书馆：“……应该多加强些？”答：“学长好过份！”

“不算尽到照顾你的责任……”答：“希望能够重来……”

咚门商店街：“……让我非常的困扰！”答：“对不起……”

购物中心：“……想签他们？”答：“有学长就够了。”

“……不亚于职业歌手……”答：“有进步空间！”

“你觉得呢？”答：“还有进步空间！”

电影院：“……我喜欢什么？”答：“爱情文艺！”

高级餐厅：“……嫁给一个有钱人……”答：“我不在乎物质享受！”

月光海滩：“你讨厌我吗？”答：“一点也不！”

海生馆：“……你最喜欢的人是谁？”答：“学长想试探什么？”

沈惟真创作的作品

作品	种类	创作条件
雨天	歌曲	加入1个月后
倒计数时	歌曲	累积自由活动16天
掌心的温度	歌曲	累积自由活动18天
最后一封信	歌曲	累积自由活动16天
回到爱上那天	电视	累积自由活动40天
恋爱魔镜	电视	累积自由活动40天
青春玛奇朵	电视	累积自由活动40天
无瑕四重奏	电影	累积自由活动40天
窗外	舞台剧	累积自由活动40天

签约事件（第1年3～5月）



第1年3月，杜司臣邀妹妹往日本赏樱花，选“当然会去”。在1周内，往东京遇到杜司臣和新名纱雪赏樱花，落寞的杜云芊摔倒，还好城仲瑄扶住了她，他是哥哥的手下（CG图，穿秋冬装才能看到）。在工作后城仲瑄来访，主角询问他加入演艺圈的意愿，鼓励他“不可以放弃梦想”。前往酒吧遇到独酌的城仲瑄，他问主角是否觉得和他说话

无聊，选择“一点也不”，建议他进公司做艺人，选择“当然想要”即可签约。周日，城仲瑄来公司报到。

犹豫的情感（第1年5月～第2年6月）


在日本的樱花树林中初遇城仲瑄

主角生病1周以上，城仲瑄让她“生病就不要工作”，此时要表示以工作为重。在跟随城仲瑄一定时间后，他不让主角在他身上浪费时间。主角的工作连续失败1周，城仲瑄提醒她的工作状态不好。


在城仲瑄在植物园的展望台约会

第2年1月～第3年12月，若主角和城仲瑄约会10次以上，城仲瑄说主角太轻忽事业，要减少游玩的时间。不久，杜司臣向城仲瑄询问和主角的关系，城仲瑄称不敢高攀。继续和城仲瑄约会5次，城仲瑄向主角表示以后不要再约会了。跟随城仲瑄或一起工作，会听到杜司臣和城仲瑄之间的对话。

若跟城仲瑄颇有好感，且一起度过情人节，杜司臣再度质疑两人的关系。第3年情人节后，杜司臣和城仲瑄发生争执。1个月内，主角找城仲瑄沟通了解内情。不久杜司臣向主角提起城仲瑄的家境。在沟通时向城仲瑄提起他的家境，这时不要表示怜悯的态度。1周后，城仲瑄主动说配不上主角。在城仲瑄获得戏剧类的奖项后，表示是主角给他的力量，自此有了些自信。

在主角入围金像奖时，城仲瑄会前来鼓励。当与城仲瑄很有好感时，第2年的颁奖典礼当天会送玫瑰花，若没有得奖，也会得到他的鼓励。

波折的交往（第2年1月～第3年4月）

跟城仲瑄约会4次以上，城仲瑄会约主角一起到商店街采购。在约定之日到商店街，发现城仲瑄先到一步，且买了不少东西。在约会10次以上，城仲瑄再度邀主角到购物中心。欣然赴约，两人一起逛了高级商店。


城仲瑄向杜云芊真情告白

再和城仲v约会12次以上，他会邀主角到植物园，赴约植物园到展望台（CG图，身着秋冬洋装才能看到）。两人约会的事情曝光，沈惟真跑来表示不满（和沈惟真很有好感才会触发）。1个月内，跟随城仲瑄或一起工作，会看到城仲瑄向杜司臣解释。2周内，城仲瑄表示与主角没有私情，回到从前的态度。若跟城仲瑄约会25次以上，且一起度过情人节，他会邀请主角前往餐厅吃饭，吃饭时的选择是两人感情的转机。

告白（第2年11～12月）

得知城仲瑄的家境，且城仲瑄得到戏剧类奖项后，城仲瑄会主动提出邀约。在约定之日前往植物园，城仲瑄终于向主角告白（CG图，和城仲瑄约会20次以上；和城仲瑄关系很有好感；杜云芊身着春夏洋装，作品20部以上，得过3次以上的奖项；公司金钱＞300万，知名度＞300，旗下艺人为4人，才能看到CG）。1周内，杜司臣来找城仲瑄谈话，随后旗下艺人会来询问两人的关系。

城仲瑄约会事件录

约会条件：公司知名度300以上，城仲瑄称号达到偶像级。

无法约会：一星期内有任一天行程失败。

约会频率：约会1次后间隔1周。

普通约会

月光海滩和海生馆无特别选项。

植物园：“……不是两全其美的方法吗？”答：“赞成他的说法。”（秋冬）


杜云芊和城仲瑄共度情人节

市民图书馆：“我去制止他们，如何？”答：“赞成！”

咚门商店街：“那边有夹娃娃的机器……”答：“我们过去看看？”

购物中心：“小姐对总经理很惧怕吗？”答：“不是的……”

电影院：“……用怎样的心态来电影院呢？”答：“研究市场！”

高级餐厅：“……我跟总经理会定期联系。”答：“是因为我的关系？”

亲密约会

植物园、电影院、高级餐厅和月光海滩无特别选项。

市民图书馆：“让小姐安静地看书？”答：“希望他留下！”

咚门商店街：“……这件衣服让给我……”答：“当然没问题……”

“今天想去什么地方？”答：“唱片行！”或“服饰店！”

购物中心：“痛吗？”答：“不痛！”；“……满脸震惊的样子？”答：“感到高兴……”

海生馆：“……他的话是对的吗？”答：“依然是对的！”

城仲瑄创作的作品

作品	种类	创作条件
如雪	歌曲	累积自由活动20天
十二月的企鹅	歌曲	累积自由活动20天
减肥大作战	电视	累积自由活动35天
十八岁新娘	电视	累积自由活动33天
老鼠嫁女	电影	累积自由活动35天
丑小鸭的天空	电影	累积自由活动33天
单身套房	电影	累积自由活动35天
地下铁之旅	舞台剧	累积自由活动33天
未来启示录	舞台剧	累积自由活动35天
乡愁	舞台剧	累积自由活动33天

签约事件（第1年2～7月）



第1年2月，主角接到第1份通告后，沈惟真来看望她，将卫亚介绍给她认识。2周后，主角在工作后遇到准备考试的卫亚，选择“不要气馁”。曾去图书馆约会过，遇到卫亚表示很钦佩主角的学习态度。7月登出新闻《卫亚考上第一志愿》。1周内，卫亚主动要求加入公司，选“求之不得”。1个月内，新名纱雪会来探望并送花束，恭喜卫亚重新出发。

怯弱的个格（第1年8月～12月）

在与卫亚一起工作时，他说话吞吞吐吐的，林芬芬和姚子莹上前解释他在说什么。和卫亚一起工作时聊天，答应多给卫亚一点时间读书。和卫亚一起工作或约会时，有几率遇到原少纬和耿言颢，卫亚显得拘谨而紧张，原少纬问他是不是在躲自己。

读书和工作间的抉择（第2年1月～第3年12月）

和卫亚约会5次以上，并且对卫亚颇有好感时，工作结束看到卫亚匆忙前往图书馆。给卫亚约会10次以上，卫亚会前来问主角对于读书的意见。跟随卫亚或一起工作，困惑的卫亚向主角倾诉心中的迷茫。


杜云芊和卫亚在图书馆中约会

第2年5月，卫亚主动要求主角多给一点时间来读书，此事件重复发生，若选择同意则触发书卷奖事件，若不同意，则会触发卫亚退出的事件。


杜云芊和卫亚共舞

若选择同意，跟随卫亚或一起工作，得知卫亚很重视奖学金。在约会10次以上，卫亚邀主角一起读书，交谈中主角认为他的思想越来越成熟了（CG图，主角身着春夏洋装，且对卫亚很有好感才能看到）。不久登出“卫亚获取书卷奖”的新闻，卫亚前来感谢主角的帮忙。

若选择不同意，第3年5月登出“卫亚低分通过期末考”的新闻。2周内与卫亚沟通，卫亚显得情绪沮丧。不久登出“卫亚萌生退意”的新闻。与卫亚沟通，卫亚表示要以学业为重。不久沈惟真会来告诉主角关于卫亚的家境。在1个月内沟通，选“我相信你的能力”，若此事件不触发，则卫亚会退出公司。若卫亚离开公司，主角主演的电影卖座，则卫亚会送来电影剧本《异世界神话》。

左右为难的感情（第2年6月～第3年12月）

在卫亚获取书卷奖之后，跟随卫亚约会12次以上且很有好感，跟随卫亚或一起工作，看到卫亚和新名纱雪在筹划什么事。不久卫亚邀请主角前往植物园。在约定之日前往植物园，遇到新名纱雪，于是邀请她一道野餐（CG图，身穿春夏洋装才能看到）。2周内与卫亚沟通，询问他和新名纱雪的关系。不久新名纱雪找到主角，请她好好照顾卫亚。


杜云芊和卫亚共度情人节

在野餐事件后，记者炒作卫亚和新名纱雪的绯闻，主角沟通询问，卫亚希望没有伤害到纱雪。公司金钱＞500万，到电视台或电影公司遇到记者，称要帮主角陷害纱雪，严辞拒绝。1周内，纱雪来公司送来创作的《寂寞微光》（邀请她野餐才会触发）。

若得到纱雪的创作，且主角人气＞400，卫亚人气＞400，且主角和卫亚曾一起度过情人节，在第3年8月，纱雪会邀请主角参加新生舞会，并深深祝福两人。在约定之日前往高级餐厅，卫亚鼓起勇气向主角告白（CG图，主角身着古典晚礼服，且跟卫亚一起拍过5部以上电影，卫亚自信＞500、演技和才智＞800，两人约会30次以上才能看到）。

卫亚约会事件录

约会条件：送喜欢的东西2件并跟随20天后。
无法约会：卫亚2周内任一天行程失败。
约会频率：连续4周后间隔3周。

普通约会

市民图书馆、高级餐厅和月光海滩无特别选项。

植物园：“学姐会不会生气？”答：“当然不会”（春夏）

“你想想去哪里都可以……”答：“花圃”（春夏）

“这里人好多……”答：“离开这里！”（春夏）


卫亚在演唱会上

“学姐想去哪里呢？”答：“展望台”（秋冬）

“就算脑袋里面有好多话……”答：“我是好听众”（秋冬）

咚门商店街：“学姐今天想去哪里……”答：“唱片行”或“书店”

“学姐会比较在意哪方面呢？”答：“学业！”或“两者兼顾！”

购物中心：“今天学姐有任何计划吗？”答：“购物”

“不、不用了……”答：“艺人需要打扮！”

电影院：“……我们一起看电影吧……”答：“当然没问题！”

海生馆：“学姐希望我去做吗？”答：“由你决定！”

“学姐会害怕孤独？”答：“不害怕……”

亲密约会

购物中心、电影院和高级餐厅无特别选项。

植物园：“……学姐会怎么做呢？”答：“逃跑！”（春夏）

“……我想在这里画一些素描……”答：“我在这里陪你”（春夏）

“要让卫亚跟吗？”答：“我就不客气了！”（秋冬）

市民图书馆：“我可以一个人念书吗？”答：“我陪你一起念！”

咚门商店街：“学姐今天想去哪里呢？”答：“唱片行”或“书店”

月光海滩：“……你有没有想玩的项目？”答：“潜水”

海生馆：“学姐希望我去吗？”答：“去试试看！”

卫亚创作的作品

作品	种类	创作条件
奈何天	歌曲	累积自由活动20天
黑暗之心	歌曲	累积自由活动20天
状元红	电视	累积自由活动35天
情剑无双	电视	累积自由活动30天
梅岭情缘	电视	累积自由活动35天
校园怪谭	电影	累积自由活动35天
杀死你杀死我	舞台剧	累积自由活动30天
爱是无限回圈	舞台剧	累积自由活动35天
异世界神话	电影	卫亚离开公司后

签约事件（第1年2～5月）



第1年2月4日，杨安妤邀主角参加音乐祭，选择“我有空”。第1年2月23日，和杨安妤一起参加音乐祭，遇到总吵架的姚子奇与慕容和希，得到姚子奇创作的《红花》（CG图）。主角举办歌友会，会看到姚氏兄妹来看歌友会，还不断吵嘴。之后，每周2、4、6能在唱片公司遇到姚子奇，可签下他。

无形的竞争（第2年1～12月）

在姚子奇送歌给主角后，慕容和希也会送给主角作品《秋草旧长营》，姚子莹告诉主角关于两人无形竞争的习惯。2个月内，与子奇沟通，询问他和慕容的关系。2个月内，再与慕容和希沟通询问两人的关系。如果先制作《浪漫赌注》，则慕容会前来质问主角为何选了子奇。1个月内，姚子奇疑心有人在说他怀话，向他坦言只是讨论音乐。若主角和慕容和希约会15次以上，且歌艺>350，在制作《秋草旧长营》时，慕容会主动送主角回家。若安排慕容和希演唱姚子奇的作品，子奇会质问主角为何这样做。若安排子奇唱慕容的作品，子奇同样表示不满，跟随子奇，会听到他的满腹牢骚，在制作完成后，子奇表示这是一首好歌。


在音乐祭上遇到争吵的姚子奇和慕容和希

与姚子奇的感情事件（第2年8月～第3年12月）

第1年6～7月，与姚子奇一起合作舞台剧，两人会发生一些对话，姚子奇还不时捉弄主角。7～9月，让主角唱子奇的作品，销售结算不到9万，则会登出“唱片销售惨淡”的新闻，子奇会前来质问主角，向他表示歌迷不懂欣赏，得到子奇的另一部作品《寂寞国度》。如果和姚子奇约会5次以上，且颇有好感，在主角得到音乐奖项后，姚子奇会表示关心。第2年8月后，主角得到音乐奖项，姚子奇送给作品《浪漫赌注》，不久登出“姚子奇送歌表情意”的新闻，姚子奇主动向主角否认。


姚子奇担任演唱会的特别来宾


姚子奇昏倒在杜云芊的怀中

姚子奇具有灵异体质，每年的农历7月（鬼月）他都会提醒主角要离他远一点，在鬼月跟随子奇或一起工作，他会再次警告主角，继续跟随，看到他命令妹妹姚子莹快点回家。若和姚子奇约会20次以上，林芬芬前来提醒主角，要多关心子奇。在鬼月和姚子奇合作电视剧，会看到姚子奇鬼魂附体的情形（CG图，和子奇很有好感且身着春夏洋装才能看到）。事后，姚子奇会向主角说明昏倒的原因。

第3年7月后，若主角与子奇约会20次以上，至少唱过2首子奇的作品，且看过鬼月的事件图，主角开办个人巡回演唱会，姚子奇会主动担任特别嘉宾。1个月后，演唱会的最后一天，子奇大胆向主角告白（CG图，主角身着古典晚礼服且演唱会售票率80%以上才能看到）。1周内，旗下艺人前来祝福两人的感情。2周内，和子奇沟通谈起告白的事，他对外界的传闻并不在乎，跟他约会30次以上才能顺利交往。

跟随子奇会看到他向妹妹谈论与主角之间的感情，此事件会触发两次。2个月内跟随慕容和希，会看到慕容和希追问姚子奇交往的事（和慕容和希颇有好感才会触发）。

姚子奇的约会事件录

约会条件：合作戏剧30天后。

无法约会：农历7月；上周和慕容和希约会过；姚子奇压力30以上。


与姚子奇共度情人节

栏目编辑・Cross・cross@popsoft.com.cn

约会频率：连续2周后间隔2周。

普通约会

电影院无特别选项。

植物园："……不习惯这样人潮汹涌的地方吧！"答："不太习惯……"（春夏）

"你是要……"答："湖边散步。"（春夏）

"你喜欢什么花朵？"答："不喜欢花朵。"或"什么都喜欢。"（春夏）

"……怎么激发创作灵感的？"答："看着书本发呆。"或"聆听音乐。"（春夏）

"好冷喔～"答："我们沿着这条路走走吧……"（秋冬）

"……看看外头景色"答："那就去吧。"（秋冬）

市民图书馆："不管什么时候……"答："找个靠窗的地方坐下……"

"……是不是很暖和……"答："趴在桌上晒太阳。"

"……找些事情来做吧……"答："翻阅桌上的书。"

"要去哪一区？"答："武侠小说区。"

"在最上层……"答："踮起脚尖。"

咚门商店街："……把他的专辑统统给我调开！"答："……跟老板说个明白。"

"既然如此……"答："当众秀歌给子奇听。"

"喔，就是架上那本……"答："音乐疯。"

购物中心："你最喜欢的是哪个地方？"答："地下街"或"电器行。"

"我知道了"答："担心被别人以为是情侣。"

"想尝试这种事情吧？"答："会！"

高级餐厅："既然来了花园就……"答："聊自己的事情。"

月光海滩："让我猜猜看—"答："听海的日子最能激发男人的种种情怀。"

"悠游于天地之间……"答："真豪迈。"

海生馆："……先去哪里逛"答："去看展览。"

亲密约会


姚子奇在演唱会上

植物园和市民图书馆无特别选项。

咚门商店街："接下来想去哪里？"答："书店。"

"对我有什么意见就直说……"答："我赞成你的想法。"

购物中心："……我才不要去！"选："唱歌给姚子奇听。"

"读这么多书…不会有帮助吧！"答："绝对有帮助！"

电影院："……他的眼神飘忽不定……"选："望着右边的电视墙。"

"嗯，子奇在很认真的在介绍……"答："那就选择这部电影吧。"

"果然，子奇不喜欢……"选："让子奇决定。"

"原来如此……"答："……我就是想看。"

高级餐厅："你会愿意吗？"答："愿意。"

月光海滩："喔，你是指……"答："海产。"

海生馆："……看我在想什么？"答："想到晚餐？"

姚子奇创作的作品

作品	种类	创作条件
红花	舞台剧	音乐祭事件
恋爱最终章续篇	歌曲	慕容和希得奖后
小王子的花园	歌曲	累积自由活动12天
西元2025年	歌曲	累积自由活动15天
银河漂流	歌曲	累积自由活动12天
寂寞国度	歌曲	子奇的创作销售惨淡
最爱的朋友	团体	出过团体专辑
四手连弹爱情曲	团体	和慕容和希组建团体
浪漫赌注	歌曲	主角获得音乐类奖项
封印之轮	歌曲	累积自由活动12天
讨厌爱上你	电影	和慕容一起拍《从来不曾爱过》

签约事件（第1年2～12月）



音乐祭事件与姚子奇相同，之后慕容会到公司拜访。主角歌艺>400，慕容再次到公司拜访，鼓励主角在音乐路上大放异彩。主角录制完姚子奇创作的《红花》并且专辑上市，慕容和希主动要求加入。


慕容和希为杜云芊安排音乐特训

暧昧的友情（第2年6月～第3年9月）

若公司金钱>300万，则苏曼君会向主角募捐，买下她的作品《从来不曾爱过》，安排慕容和子奇一起演出这个剧本，子奇对里面的吻戏很有意见，而慕容则希望此剧能增进和子奇的关系。剧本开拍后，跟随子奇，子奇会再度向主角抗议。跟随慕容看到他的表现很紧张。同时跟随两人，能看到两人拍戏的亲密桥段。


和慕容和希在海边约会

剧本拍制完成并上市3个月，票房达到30万以上，则会登出"疑似假戏真做"的新闻。主角若和慕容约会20次以上，慕容会主动前来澄清，子奇也在沟通时表示新闻是造谣。接下来前往公园或酒吧找记者，若选择添油加醋会撮合慕容和子奇。在颁奖典礼后，跟随慕容或子奇，看到两人亲密的交谈（CG图）。在2周内，慕容得奖后，子奇赠送作品《恋爱最终章续篇》；子奇获奖后，慕容和希则赠送作品《因风飞过蔷薇》。

与慕容和希的感情事件（第1年11月～第3年12月）

和慕容约会5次以上，在11月慕容会主动沟通，亲切地称主角为妹妹。跟随慕容或一起工作，发现他的妹妹不止一个，姚子莹也是。和慕容约会10次以上，慕容约主角前往海边看夕阳，顺从他的意思吧。

给主角安排巡回演唱会的行程，慕容为主角安排音乐特训的课程（CG图，主角和慕容约会20次以上且很有好感，身着春夏洋装才能看到）。演唱会的售票率达90%，在演唱会结束后慕容表示祝贺，称以后还会举办特训。1个月内，慕容约主角前往海边，赴约时慕容关心地握住主角的手（CG图，主角身着春夏洋装才能看到）。


慕容和希和姚子奇亲密地谈笑


和慕容和希共度情人节

第3年1月给姚子奇安排演唱会，慕容邀请主角一道去看演唱会。2周内和慕容沟通，问为何在意子奇。演唱会结束，登出“慕容对杜云芊呵护备至”的新闻。2周内，姚子奇问主角慕容对自己有何批评，夸他一番吧。新闻登出后1个月内，旗下艺人会询问两人的关系，不久记者也来求证，主角坦白承认。事后慕容会质问主角，回答“因为我喜欢你”。

跟随慕容或一起工作，慕容冷漠地赶主角走开。1周内杜司臣来说慕容是个值得交往的对象。继续找慕容会遭到拒绝，拒绝6次以上，慕容对主角表示失望，再找慕容沟通，以温和的语言来解除他心中的疑惑。和慕容约会达30次以上，且约会等级为3，慕容前来邀主角吃饭，在餐厅主角态度坚决地表示相信爱情。跟随慕容，听他讲述往事，不久慕容决定再次相信爱情（CG图，身着古典晚礼服才能看到）。若慕容名气>800，会登出“粉丝不容偶像恋爱”的新闻，慕容问主角是否担心流言。

慕容和希的约会事件录

约会条件：主角的创作上市。
无法约会：随机。
约会频率：连续2周后间隔2周。

普通约会

市民图书馆、月光海滩和海生馆先特别选项。

植物园：“想去哪里走一走？”答：“去林荫小道好了。”（春夏、秋冬）

“……好像希望我接什么话？”答：“解除压力。”（秋冬）

咚门商店街：“……去哪里走一走？”答：“唱片行。”

购物中心：“……我身体的一部分一样。”答：“令人佩服！”

电影院：“今天想看什么电影？……”答：“恐怖片。”或“动作片。”

高级餐厅：“今天点菜的工作也交给我吧？”答：“抢下点菜的工作。”

亲密约会

市民图书馆、电影院、月光海滩和海生馆无特别选项。

植物园：“想去哪里走一走？”答：“花圃。”（春夏）

“怎么了？”答：“有点肉麻……”（春夏）

“……这是任何人都无法拥有的享受。”答：“我也这么觉得。”（秋冬）


慕容和希在演唱会上

咚门商店街：“今天想去哪里走一走？”答：“唱片行。”

购物中心：“我想信你一定有那个能力……”答：“恭敬不如从命。”

高级餐厅：“喜欢吗？”答：“很喜欢”或“需要改进！”

慕容和希创作的作品

作品	种类	创作条件
梦红楼	歌曲	累积自由活动15天
蝴蝶轨迹	歌曲	累积自由活动12天
左岸无战事	歌曲	累积自由活动15天
万事如意	电影	累积自由活动40天
彻夜谋杀	舞台剧	累积自由活动40天
因风飞过蔷薇	歌曲	姚子奇得奖后
秋草旧长营	歌曲	姚子奇送歌后
凉夏	团体	发行过团体专辑
现在如此爱你	电影	和姚子奇拍过《从来不曾爱过》后



签约事件（第1年6～10月）

6月登出“SD与贺总冲突不断”的新闻。主角工作后准备回家，听到争吵声，选“过去看看”，看到SD在争吵，选“坚持签约”。在唱片公司和贺总讨论SD的事，对话选“没这个意思……”不久登出“钜子无偿跟SD解约”的新闻。1周后，若公司知名度>100，旗下艺人在2人以下，SD主动要求加入公司。

丹尼斯与林芬芬（第1年6月～第2年2月）

跟随丹尼斯或一起工作，会触发一系列有关他和林芬芬的感情事件。6月会遇到林芬芬，她向主角倾诉心中的苦恼。1个月之内，林芬芬送给主角作品《温柔时刻》，以感谢主角的倾听。11月，向丹尼斯询问在感情方面遇到什么问题，不久看到丹尼斯与林芬芬谈判，林芬芬再度找主角倾诉。丹尼斯与林芬芬分手，看到他怅然若失的表情，主角上前劝慰。

家事（第2年6～8月）

和丹尼斯有一定好感，进行电影通告时跟随，看到他认真的一面。约会10次以上，看到丹尼斯和史蒂芬为家事争吵。史蒂芬邀主角到公园，跟主角谈起哥哥和家人决裂的事。1个月内，找丹尼斯谈论家人的事，丹尼斯不让他多管闲事。1周内，丹尼斯向主角道歉，原谅他，丹尼斯想请假带弟弟回家。不久丹尼斯返回公司，称这里是他的另一个家。史蒂芬对此次返乡之旅很开心，请主角多影响哥哥一些。

与丹尼斯的感情事件（第1年6月～第3年8月）

在第1年12月之前，和丹尼斯一起完成电视和电影通告，丹尼斯表现出认真的态度。合作时若主角失败，丹尼斯会表示关心。合作时若连续5天完美，会得到丹尼斯的称赞。丹尼斯和林芬芬分手后，主角曾和他约会5次以上，两人合作舞台剧，丹尼斯会专心工作忘掉芬芬。


看到丹尼斯和史蒂芬在争吵

第2年10月以后，与丹尼斯约会10次以上，主角收到丹尼斯影迷的恐吓信。1周内，丹尼斯送主角回家。继续和丹尼斯约会8次，再次收到恐吓信。1周内，丹尼斯再次送主角回家，为保主角安全提出保持距离的想法。1周内，丹尼斯出面澄清两人关系，但恐吓信仍然不断。


丹尼斯和杜云芊排演戏剧

第3年情人节和丹尼斯一起过（CG图）。3个月内跟随丹尼斯，邀请丹尼斯吃饭，在约定之日前往高级餐厅赴约。两人合作舞台剧，排练时两人感情升温，但丹尼斯说这只是演技（CG图，看到情人节的CG才能触发），此事件过后，丹尼斯写出剧本《从接吻开始》。

丹尼斯为传出绯闻而感抱歉，记者来问主角是否和丹尼斯交往，勇敢地承认这份感情吧。跟随丹尼斯，会看到林芬芬找丹尼斯谈话，丹尼斯表示两人维持工作上的合作关系。在舞台剧结束后，丹尼斯表示可很快跳脱角色，主角表示无法跳脱，丹尼斯为此而困扰。

史蒂芬说出哥哥的烦恼，周日沟通时丹尼斯表示不需要关心，不久史蒂芬说哥哥出了车祸，前往医院探望丹尼斯，他问主角是否可以接受他的感情（CG图，两人称号至少为实力派演员、唱匠、主持名嘴、超级名模之一，主角身穿秋冬洋装才能看到）。

记者向主角求证两人之间的关系，向他坦承恋情吧。1周后丹尼斯出院，旗下其他艺人前来祝福。

丹尼斯的约会事件录

约会条件：SD出唱片且上市后跟随10天后。

无法约会：史蒂芬不在旗下。

约会频率：连续2周后间隔2周。

普通约会

电影院无特别选项。

植物园：“我的脸有什么好看吗？”答：“是否该改变造型？”（春夏）

“从这里可以看得很远……”答：“世界变得好小……”（秋冬）

“你是话多的人还是话少的人？”答：“话多的人！”（秋冬）

市民图书馆：“你呢？”答：“看报纸”

咚门商店街：“你想上哪去走走？”答：“去书店逛逛？”

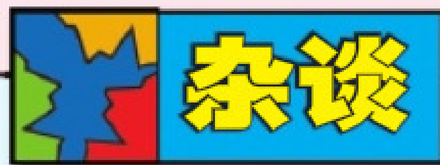

和丹尼斯一起度过情人节

购物中心：“……被包围的惨剧……”答：“我明白了！”

高级餐厅：“这价格没有多一个零吗？”答：“你也是有钱人。”

月光海滩：“这里有一些贝壳……”答：“那些颜色好漂亮！”

海生馆：“有了，在那里……”选：“偷看丹尼斯……”



八卦、艳照、潜规则

■北京 Griffin

这次，《明星志愿3——甜蜜乐章》的舞台设定为演艺圈，游戏在一定程度上让玩家亲身感受了一番演艺圈太多的繁华和是非，它们通常都是演艺作品附属的娱乐元素，有时更为大众所津津乐道——“八卦”便由此而来。关于“八卦”一词的典故说法不一，有一种说法是，“八卦”在粤语中的本意就是到处说是非、饶舌。还有一种说法是，“八卦杂志”的称号由来是早年香港色情书刊发行时，照片会在重点部位加贴八卦图，类似马赛克效果，这类报道明星私生活内容的杂志由此得名。

游戏中，主人公在演艺界打拼的故事不过是一个游戏过程，凡是我们今天能看到的演艺明星，大多数都是经历了更复杂的淘汰过程。最近闹得沸沸扬扬的“艳照门”事件，让很多人惊讶于演艺圈的混乱。其实对于这样一个圈子，从来都是公众关注和猜测的对象，只不过真相偶然确凿地浮出水面时，很多人接受不了而已。在演艺圈，多年来一直忽明忽暗流行着在这个圈里的女演员要“先上床、后上戏”的潜规则——即年轻女演员想要早日成名，往往要付出其“演技”以外的代价，演艺界的丑闻往往由此而起。

其实社会大众应该平静地看待这些问题，仔细分析演艺圈的成分之后自然就会发现，明星发生丑闻根本就是可以预料的事情。演艺圈中打拼的人，很多都很年轻，很多并没比你我接受过更良好的教育，他们接触的是最直接的名和利。因此，演艺圈本来就是最容易发生丑闻的地方。一步步打碎Fans幻想的艳照，其实不过是生活最真实的写照而已，在整个事件中，公众看到的是一张张随时可以翻来翻去的脸，这就是演艺圈中人的真实写照。

不少演艺明星表示过，不想让自己的孩子将来在演艺圈发展，我们隐隐可以体会其中的原因。但这个巨大的名利场从来不缺乏人才，每天都有无数人前赴后继。这是一个行业，不是一款游戏，只要有利益在，“艳照门”就永远存在。

亲密约会

市民图书馆无特别选项。

植物园：“……我是怎样的人？”答：“内心温柔的人！”

“可是……”答：“不想放弃约会！”

“……忽略了自己的美丽吗？”答：“我不漂亮！”

咚门商店街：“去书店怎么样？”答：“当然可以！”

“……自己的盲点！”答：“不懂放松！”

购物中心：“如果可以忍耐住不见你就好了！”答：“我也想见你……”

电影院：“你是认真的吗？”答：“真心诚意”

高级餐厅：“这样不对吗？”答：“我很高兴……”

月光海滩：“……真的值得吗？”答：“动手清干净！”

海生馆：“那不是林芬芬吗？”选：“过去找她聊聊”

丹尼斯创作的作品

作品	种类	创作条件
藏萝	歌曲	累积自由活动20天
蓝色咖啡厅	歌曲	累积自由活动20天
医院风云	电视	累积自由活动35天
美酒贵公子	电视	累积自由活动33天
刑事侦察一周间	电视	累积自由活动35天
塔罗牌杀人事件	电影	累积自由活动33天
花样年华	电影	累积自由活动35天
梧桐雨之秋	电影	累积自由活动33天
永恒之钥	舞台剧	累积自由活动35天
驯妻记	舞台剧	累积自由活动33天
从接吻开始	舞台剧	和林芬芬分手后

史蒂芬

签约事件（第1年6～10月）

同丹尼斯。

解散（第1年7～12月）

解散事件会关系到杜云芊是与丹尼斯还是与史蒂芬发展感情，若与丹尼斯交往就不能解散。若与史蒂芬交往，只能解散SD。选择解散后，登出“SD分道扬镳”的新闻。跟随史蒂芬，看到两兄弟为解散的事争吵。跟史蒂芬沟通，他觉得对哥哥很愧疚。再次跟随，发现两人又在争吵，不久史蒂芬会与主角沟通，说哥哥生气的原因。前往电视台或电影公司，看到两兄弟言好。给史蒂芬接唱片通告，工作时他表示一个人工作很寂寞。



和史蒂芬坐在路边的小公园谈心

伤别（第2年5～7月）

史蒂芬和克烈斯之间有异乎寻常的友谊。第2年5月登出“克烈斯退出演艺圈”的新闻，此后跟随史蒂芬会触发系列事件。新闻后的1个月内，史蒂芬为朋友离去而感伤。1周内，记者会问史蒂芬和克烈斯的关系，选择史蒂芬祝福的话，史蒂芬会向主角表示感谢，向主角讲述与克烈斯的相识。不久，杨安妤会向史蒂芬讲克烈斯的事。1周内，史蒂芬为克烈斯饯行，主角陪史蒂芬散步，并讲述自己的经历。1个月内，史蒂芬创作出《没有雪的耶诞节》。

与史蒂芬的感情事件（第2年1月～第3年6月）

第2年1月，和史蒂芬曾约会5次以上，安排和史蒂芬一起工作并陪他一起散步。和史蒂芬约会10次以上，史蒂芬主动邀请主角在工作后散步（多次触发），两人的感情发生微妙的变化，史蒂芬感到困扰，主角鼓励他要相信自己（CG图，两人名气>399、主角身着秋冬洋装才能看到）。



宿醉醒来，发现两人躺在同一张床上

1周内，登出两人“深夜幽会”的新闻，旗下艺人也来求证，坦白自己的感情吧。事后史蒂芬主动沟通，表示以后不要再一起散步了。不久记者找上史蒂芬，史蒂芬被激怒。史蒂芬向主角表示，澄清绯闻是为了主角不被伤害。



和史蒂芬共度情人节

第3年1月，主角和史蒂芬约会10次以上，安排巡回演唱会，两人很期待一个月的行程。1个月后演唱会结束，两人一起庆功，喝酒后送史蒂芬回家，结果主角也醉倒了，醒来两人睡在一张床上（CG图，身着古典晚礼服才能看到）。两人夜宿的事被曝光，丹尼斯赶来质问。跟随史蒂芬，看到丹尼斯对弟弟的关怀。

在醉酒后的2周内，杜司臣要求妹妹断绝和史蒂芬的来往，选择反抗。若和史蒂芬约会20次以上，且史蒂芬发行5张唱片以上，称号为唱匠以上，和兄弟俩皆有一定好感，史蒂芬会向主角告白。

史蒂芬约会的事件录

约会条件：SD出唱片且上市后跟随10天后。

无法约会：唱片录制期间。

约会频率：连续3周后间隔2周。

普通约会

咚门商店街、购物中心、电影院、高级餐厅和海生馆无特别选项。

植物园：“……那边有一只松鼠耶！”答：“啊！好可爱！”（春夏）

“……要到哪里去走走？”答：“展望台”（秋冬）

“你一定是……”答：“我有恐高症！”（秋冬）

月光海滩：“我想把鞋子脱掉……”答：“我也脱？”

亲密约会

市民图书馆、购物中心、电影院、高级餐厅和海生馆无特别选项。

植物园：“我可以在这里躺一下吗？”答：“当然可以！”（春夏）

“你想做什么？”答：“坐下来聊天”（春夏）

“……不让她受到一丝的伤害”答：“你有一个好哥哥”（秋冬）

咚门商店街：“你不会嘲笑我……”答：“当然不会！”

月光海滩：“……会往那个方向过去吗？”答：“应该会吧！”

史蒂芬创作的作品

作品	种类	创作条件
突如其来的爱恋	歌曲	累积自由活动15天
十字路的我们	歌曲	累积自由活动15天
恋爱公式题	歌曲	累积自由活动15天
往星光前进	电影	累积自由活动15天
飞跃午夜	舞台剧	累积自由活动15天
没有雪的耶诞节	歌曲	史蒂芬与克烈斯分别
禁忌之吻	歌曲	和丹尼斯组建团体
舞台风暴	团体	和丹尼斯组建团体



纪翔

签约事件（第1年10～12月）

主角第1次接电影通告，纪翔上前打招呼，认为主角的个性很独立（限第1轮触发），选“一点也不会”。9月末自动登出新闻《金皓薰与萧依莉来往？》1周内，在街上看到纪翔神情落寞忧伤，选“继续追问下去”，纪翔认为主角很像他的朋友怡青。再次遇到烦恼的约翔，邀请他加入公司。

友情与爱（第2年5～8月）

5月，登出纪翔被传同志的新闻，纪翔对此不以为然，不久金皓薰打算帮忙处理此事，若答应此事会引起纪翔的不满，拒绝他。前往酒吧找记者澄清丑闻，金皓薰说纪翔对主角开始信任。1个月内，纪翔对主角的帮忙表示感谢。如果一直不理会纪翔的丑闻，则杨安妤会代表克烈斯处理此事，若拒绝她，纪翔会决定离开公司，并请欧怡青送来他创作的《昨日约定》。



纪翔在演唱会上

纪翔没有离开公司（此段事件限定第二轮触发），且看到餐厅约会事件图后，鼓励纪翔“还有机会”。1个月后纪翔邀主角吃饭，在餐厅再次遇到金皓薰和萧依莉（CG图，身着古典晚礼服才能看到）。第3年情人节，跟随纪翔，看到他和金皓薰共度情人节。跟随纪翔并聊天，随后金皓薰会就感情的事请教主角的意见，选“我会选择我爱的人”，与纪翔沟通，请他面对金皓薰。

当纪翔称号为天王巨星，1个月后在纪翔自由活动时间前往公园，看到纪翔向金皓薰告白（CG图）。金皓薰向主角表示感谢，纪翔创作出《烟花下的你》。

与纪翔的感情事件（第2年2月～第3年2月）

与纪翔约会5次以上，并且颇有好感，纪翔约主角去公园，在公园纪翔向主角谈起心事（CG图，身着春夏洋装才能看到）。1个月内，纪翔向主角表示感谢。与纪翔在餐厅约会过5次以上，纪翔会主动邀请主角到餐厅吃饭，在这里偶遇金皓薰和萧依莉，纪翔的神态不自然。与纪翔约会15次，人气>400，纪翔会邀主角到海边，说出心中对“那个人”的思念。纪翔再次请主角吃饭，对话选项决定剧情走向，若鼓励他找一段新的恋情，则促成主角与纪翔的结局；若鼓励他还有机会，则促成纪翔和金皓薰的结局。

若让纪翔找一段新恋情，杜司臣会劝主角放弃，表示不放弃感情，记者和旗下艺人也会前来确认此事。1个月内，纪翔邀主角到公园约会，纪翔勇敢告白（CG图，和纪翔约会20次以上、纪翔有15部以上作品、得过3次奖以上、开过演唱会、演过2部舞台剧、参加国际时装秀，且主角身着秋冬洋装才能看到）。

纪翔的约会事件录

约会条件：跟随50天后。

无法约会：主角或纪翔与金皓薰交往。

约会频率：连续1周后间隔1周。

普通约会

植物园、市民图书馆、月光海滩和海生馆无特别选项。

咚门商店街：“你想去什么地方吗？”答：“书店”

“你常看书吗？”答：“每天都看”

购物中心：“你想去哪里逛一逛？”答：“到广场散步”

电影院：“今天有一部评价很好的动作片上映……”答：“有兴趣”

高级餐厅：“你这次要推荐什么呢？”答：“炸昆虫！”

亲密约会

市民图书馆、购物中心、电影院和海生馆无特别选项。

植物园：“要不要去叫醒他？”答：“去叫醒他”

“就例如……这样的行为。”答：“什么都没有！”

咚门商店街：“你想去什么地方？”答：“唱片行”

“嗯？你嫉妒了吗？”答：“有点嫉妒……”

高级餐厅：“跟我跳一首华尔兹？”选：“接受邀请”

月光海滩：“你有为我打扮吗？”答：“有……”

纪翔创作的作品

作品	种类	创作条件
拜伦的诗句	歌曲	累积自由活动20天
宿醉	歌曲	累积自由活动20天
王子复仇记	电影	累积自由活动35天
雪莱传记	电影	累积自由活动35天
直到永远	舞台剧	累积自由活动35天
昨日约定	歌曲	纪翔离开公司
烟花下的你	歌曲	促合纪翔和金皓薰



人人都是 Slash
吉他英雄III——摇滚传奇

■晶合实验室 Clapton Is God

为什么要玩这款游戏

为什么要玩这款游戏？如果你是一个SHE或者F4的疯狂粉丝，我可能真的无法回答这个问题。“吉他英雄”系列可能是目前欧美最受欢迎的游戏，这不仅仅因为它是一款制作精良的音乐游戏，而且还因为它首先是一款充满爱的游戏——是的，要有爱，对摇滚乐的爱，对电吉他的爱。可能每个男孩子年轻时都有过这样的梦，怀抱电吉他在舞台上，在聚光灯的中心尽情摇滚，疯狂呐喊。但并不是每个人都有成为摇滚巨星的天赋和成长条件，于是梦想也就在现实中慢慢泯灭。“吉他英雄”之所以红遍欧美，是因为它拥有大量摇滚史上的经典乐曲，并极其逼真地模拟了用电吉他演奏这些经典乐曲的感觉，让人恍惚身处梦中，犹如Jimi Hendrix附体。如果你是一个摇滚乐迷，你毫无疑问地应该尝试一下第一次在PC平台推出的《吉他英雄III》——不要再问为什么了，摇滚不用理由，摇滚无需押韵。Here we go!

精品 8.7

制作	RedOctane
发行	Activision
类型	音乐
语种	英文

文化包容性：8.5　上手精通：9.0　画面：8.0　音效：10　创新：7.5　拟真度：9.0

准备篇

在家用主机领域红极一时的《吉他英雄III》，其PC版却没有得到太多国内玩家的关注，其主要原因是PC版的仿真吉他控制器在国内几乎无货，我可以负责地说，没有吉他控制器，玩《吉他英雄III》的乐趣将会下降90%。如果你一直在修炼“怀抱键盘流”，那可真是既无手感，又无造型。Xbox 360版《吉他英雄III》的控制器是可以直接在PC版上使用的，不过，这款原装吉他控制器动辄要价八九百元，普通玩家很难承受得起。下面，我来为各位推荐一个PC平台上最为廉价的用吉他控制器玩《吉他英雄III》的方案。

1.吉他控制器

我们首要购买一把国内生产的PS2版“吉他英雄”组装仿真吉他，价格在120元～180元不等。注意，我们要买一把有线吉他，不推荐购买无线型。目前在淘宝网上有很多这样的组装货卖，质量不错，有3种造型的都很容易买到。推荐购买其中Fender造型的这把，在游戏中我们也可以看到一把一模一样类型的（图1），这样是不是更有代入感呢？

2.PS2手柄USB转接器

这个东东不用多介绍了，价格便宜又容易买到，它的作用是将上面的PS2组装吉他转接到电脑上。

3.工具软件JoyToKey

下载JoyToKey这款工具软件，它的作用是将键盘上的按键在游戏中对应设置到手柄上，具体用法我们接下来将提到。

准备好工具之后，我们要让PS2的组装吉他在PC上发挥作用了。下面的设置并不困难，耐心点，让我们来完成它。

第一步，让我们先将USB转接器连接好仿真吉他，再将其插入电脑上的USB口。进入控制面板→游戏控制器，我们可以看到吉他已经作为手柄被系统识别出来。下面进入游戏的Options→Controller菜单，我们却看到游戏中并不支持手柄功能，只能直接支持键盘和原装的PC版吉他控制器。不要急，下面该是JoyToKey起作用的时候了。

第二步，先看看游戏中Keyboard的


图1

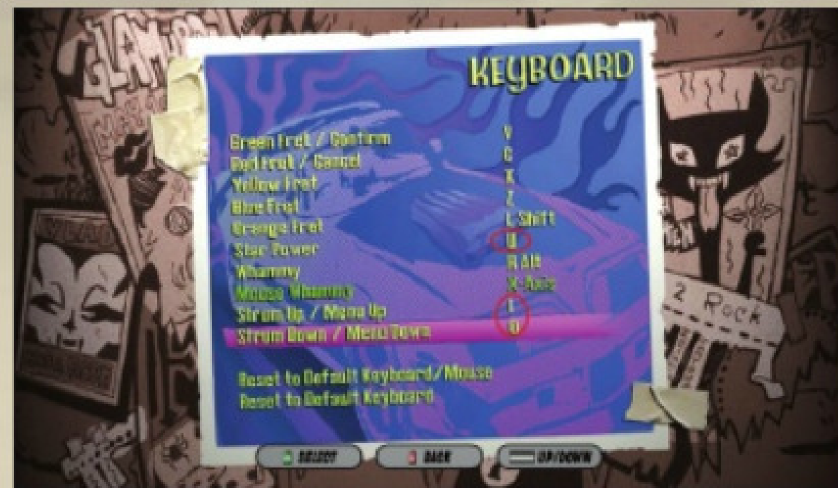
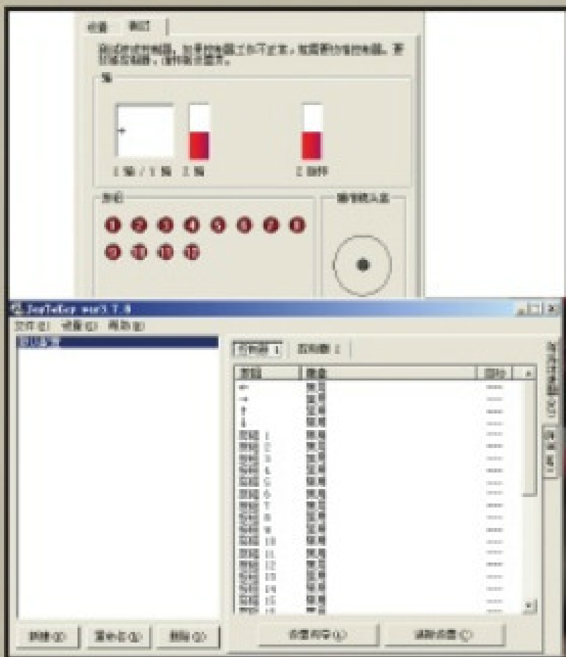
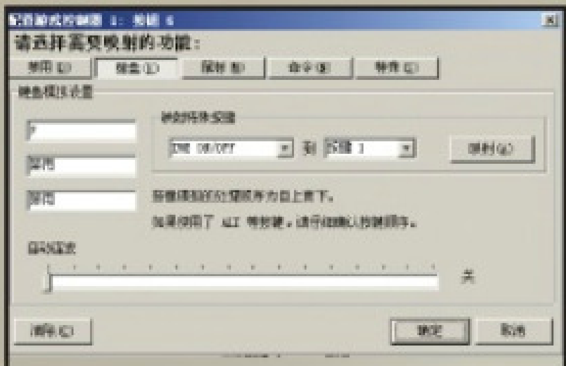


图2


图3


图4

键位设定，其中有几个键是设定在鼠标上的，为了下面方便起见，我们得将其设定到键盘上，从上到下依次如图2所示。忽略掉Mouse Whammy功能不用管，游戏中需要用到的键位共有9个。退出游戏，同时打开游戏控制器的设置界面并执行JoyToKey.exe（图3）。在JoyToKey新建一个配置，可以取个名字叫“吉他英雄3”，再进入JoyToKey右侧的“选项”菜单，将“使用X和Y轴以外的轴”和“使用苦力帽”两个选项打上勾（图4）。

第三步，最重要的部分来了。在游戏控制器的设置界面里挨个测试仿真吉他各个键对应的键位，比如绿色键对应的是“6”（图5）（注：可能因为使用的USB转接器不同而变化），而在游戏中绿色键在键盘上对应的是“V”，我们只需要在JoyToKey里将6号键对应到键盘上的V


图5

键就可以了（图6～7），注意，如果你的USB转接器有两个插口，这里可别选错了你想要使用的控制器。绿红黄蓝橙5个品位键和下上拨弦键（分别对应X轴的负和正，如图8）都很好设置；发动Star Power是需要将吉他竖起来的，


图6


图7


图8

所以要竖起吉他才能看到其键位，通常为“5”；最后，USB转接器很可能无法识别吉他上的颤音杆（Whammy），所以不妨将Whammy功能设定到吉他上闲置的Select键上。将除了Mouse Whammy外的9个键对应设置完之后，保存设置，将JoyToKey最小化，我们就可以进入游戏中去爽啦（以后每次进入游戏都得先运行JoyToKey）！

在进入游戏后，首先进入Controller菜单，将P1 Lefty Flip（左撇子设定）给打上勾，这样吉他上5个把位的顺序才正确（图9）。这时你可以自由地按和拨，看看灵敏度是否合适，如果觉得不够灵敏，还可以去JoyToKey的输入阀值里调整，通常20～40之间就足够了。



图9

摇滚篇

一、基本操作

开始摇滚吧！我们先来了解一下吉他上的功能键。左手侧5个不同颜色的按键代表5个把位（品），我们可以把靠绿色的一侧称为低把位，而把靠橙色的一侧称为高把位（为了方便起见，以下我们用数字1～5来分别代表从绿到橙的5个键）。为什么呢？在真实的吉他上，越靠近右手一边的把位，弹奏时发出的音越高，在游戏参照了这样的设计，有时候你会发现在5号键上会出现连续的高音音符，而在右手一边的模拟拨弦处上下拨可以起到同样的效果。下面可以进入第一关，尝试弹奏出第一个音符，弹奏方法跟真实吉他是一样的：左手按住1号键，在屏幕上的绿色钮落到最下方时，用右手同时拨动拨片——OK！你开始摇滚了！

连续弹对音符，右下角的生命指示仪会向绿色区域移动，如果弹错则反之。连击数达到一定程度会让分数翻倍增长，在左下角的积分器上显示。而连击每次达到50的倍数时，都会在屏幕上显示。

当你将屏幕上周围带有尖刺的按钮一个不错地连续按对时，你会发现屏幕上有一道闪电闪过，这时右下角生命仪上的能量槽会增加一格，当增加到至少3格时，就可以随时把吉他竖起来发动Star Power（简称SP）了。发动SP后只要弹对音符，生命会大幅增长，同时分数会以2倍为基数增加，最多可达到8倍（平时是4倍）。当你在弹一些感觉困难的曲子时，SP绝对是保命灵药，当快要挂掉时一定要毫不犹豫地发动SP！而在弹奏熟练的曲子时，不妨把SP留到Solo（独奏）部分再使用，多么有款有型啊！

最后来说说颤音杆，当屏幕上出现长音时，左手按住把位不放，右手拨一下拨片，然后按动颤音杆就可以发出颤音效果。USB转接器可能没法识别这个功能，前面已经提到，可以把这个功能设定到Select键上，这时按动Select键效果一样，只是手感逊色一些。在弹奏SP键的音符时，连续颤音是可以增加SP槽的，千万不要错过！

二、进阶常识

当你已经学会弹奏后，有一些事情是必须知道的。

1.在弹长音时，左手按住把位不放就可以了，右手的拨片不用一直按着，拨一下即可放开，请把右手转移去弹奏颤音。

2.当屏幕上一个把位连续出现音符时，左手只需要按住不放，右手一下



图10

一下根据节奏拨片即可，而不是左手也需要一下一下的点击品键，这是初学者最容易犯的错误！当改掉这个错误后，你会发现弹奏图10中这样的节奏轻而易举，只要小指按住5号键不放，在4号键出现时用无名指点击即可。

3.在弹奏图11这样的

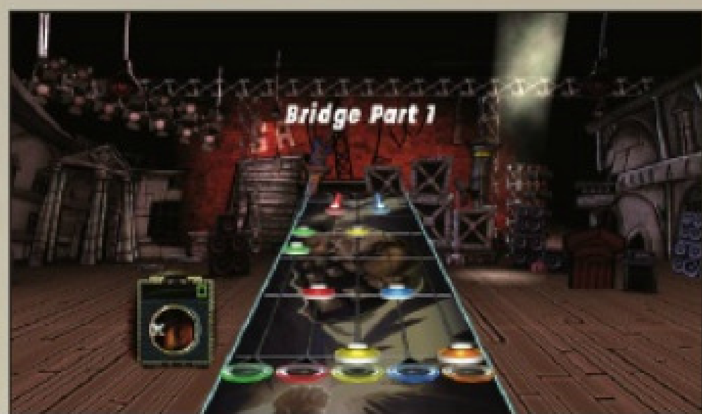


图11

音符时，你需要将食指与无名指一组，中指与小指一组来回切换。这种感觉一定让你非常头疼，因为无名指和小指的运动神经是连在一起的，很难分开。你可以在平时让手指做一些小运动，例如将食指与无名指一组，中指与小指一组，来回弯曲去分别碰触大拇指，这也是练习真实吉他时常用的小技巧。时间长了后你会发现4根手指变得灵活多了。

4.好好锻炼你的小指，在Normal难度下你的小指会得到一定的活动机会，但并不多。当进入Hard模式后，你需要移动你的小指时，挑战就真的来了。但不要畏缩，只有进入到Hard和Expert难度，你才会真正感受到这款游戏的乐趣，让你的小指变得更加强大吧！

5.Hammer-on和Pull-off指法是必须掌握的。在游戏的教学模式里对这两种技巧有专门的讲解，尤其是Hammer-on，不掌握的话是绝对无法在高难度模式里自由弹奏的！Hammer-on和Pull-off是来自真实吉他的技巧，也是“吉他英雄”系统最具魅力之处。Hammer-on代表击弦，Pull-off代表勾弦，这两者都运用了真实吉他中“低把位不放手”的原理，极大简化了弹奏的方法。简单说，也就是在快速连续出现从低到高把位的音符时，可以按住低把位的按键不放，再逐个点击高把位的音符。来举个例子，图12中，我们可以食指按住1号键不放，中指按下2号键后也可以不放，然后无名指去按3号键，这是快速弹奏123指型的一种技巧。但要注意的是，如果是1、23这样的指型（图13），低把位不放手的原则就要失效，也就是说，当低把位按住不放时，高把位不能是两个键同时按的。



图12

弹奏321这样的指型时又怎么办呢？食指仍然可以按住低位的1号位不放，但是无名指和中指呈依次松开的弹法，这也就是“勾弦”。我们可以看看图14中的一段旋律，这是第8关


图13



图14

Raining Blood这首曲子中非常有难度的一段，是反复543432的指型。这里最简单的处理方法就是4根手指先全部按下2345，然后食指按住2号位不放，其他手指依次松开的弹法，试试看，是不是觉得简单很多呢？

在《吉他英雄3》增加了只需要点弦的白光按钮，让Hammer-on和Pull-off更加真实和有乐趣。这种按钮只需要左手按，右手不需拨弦即可弹奏。举个例子，在图15中，我们只需要将中指按住3号键并拨弦，然后无名指按一下4号键即可。由于运用到Hammer-on和点弦键的原理，看似有3个按键落下，其实只用按两次，拨一次弦即可。注意，点弦键之前的最后一个正常按键必须正确弹奏，否则你的左手怎么点也是不会发音的。


图15

Hammer-on和Pull-off虽然重要，但有些玩家为了保持手指的节奏感，仍然喜欢在频繁换指的情况下松开低把位手指，这也是可以的，但这要求你已经锻炼出足够灵活和有耐力的手指，加油吧！

三、Battle篇

好了，最后我们来说一说Battle，也就是Boss战。在游戏的第3、5、8关关底都设置了Boss战，你将与Tom Morello、Slash这样的传奇吉他手交手，在台上对飙吉他。如果胜过他们，就可以和他们一起演奏其成名曲，作为本关的Encore（返场曲）。接下来，你还可以在商店里解锁Tom Morello Slash、摇滚上帝等（图16），让自己使用。



图16

Boss战的演奏和平时差不多，值得一提的是，SP换成了各种道具，如果不使用道具是绝对无法取胜的，电脑操作的吉他大师们会如行云流水一般弹奏，绝不出错。下面介绍一下各种道具的效果：

Broken string：爆弦，你的一个键会失灵，这时要连打此键迅速恢复。

Difficulty up：对方的弹奏难度会升高一级，持续一小段时间，但在Ex难度下无效。

Amp overload：音符闪烁看不清，持续一小段时间。

Whammy bar：全部按键失效，这是很头疼的效果，需要快速使用颤音杆来解除。

Steal power：偷走对手一个道具。

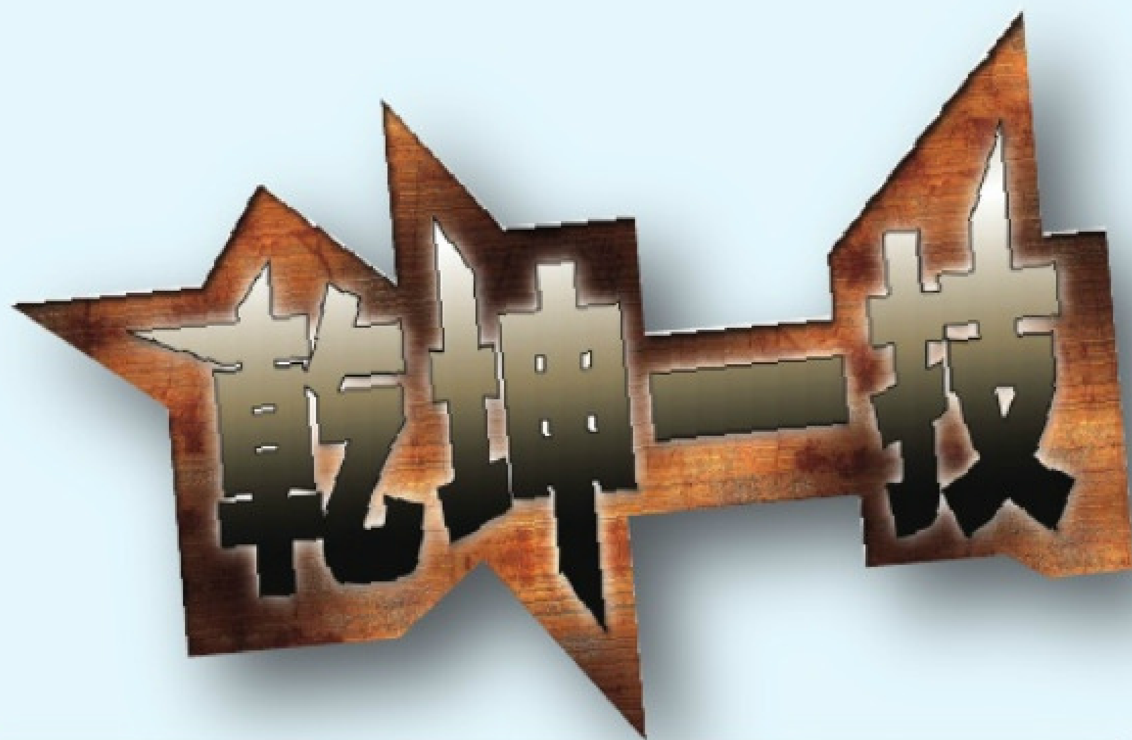
Double notes：对方的全部按键都增加一级，持续一小段时间。

Lefty flip：对手变成左撇子模式，全部按键的顺序倒过来。

Death drain：最终必杀，当电脑使出这一招时，你必败无疑。

在对战中比较常出现的是Broken string、Amp overload、Whammy bar这几个道具，要时刻记住破解办法。Easy和Normal难度下的Boss战并不困难，但是上到Hard难度下就值得一提了。在Hard难度下，与Tom Morello、Slash比试的最佳取胜方法是积攒道具，等到有两个以上时，趁对手弹奏大段旋律时一起放出即可获胜。最稳妥的打法是等对手弹奏最后一段时再使用道具，不过这得要求你在前面部分不被对方干掉，此外，也要注意不要只顾着欣赏电脑的高超技艺，等最后一段弹完时他一放骷髅你就歇菜了。

在Expert难度下，Boss战的难度大增，这时有了道具最好就用，否则很可能挺不到最后一击，同时辛辛苦苦得来的道具也可能被电脑偷走。另外，Hard难度下的最终Boss撒旦Lou比Expert难度下的Slash还难打。总之，打到Lou面前就自求多福吧，大段的魔鬼弹奏，得到道具的机会稀少且难以把握，这是真正考验水平的时候，为了解锁最终的超难神曲“Through the fire and flames”，努力吧！P



《突袭3》攻占战壕的有效方法

Sudden Strike 3

■浙江 何琦

《突袭3》添加了新的建筑物——“战壕”，战壕对于防守一方的优势不言而喻。相信本作的玩家都会有相同的感受：清理战壕中的敌兵是一件比较棘手的事情，通常在没有火力支援的情况下，即使有战前侦察，即使拥有坦克、装甲车的掩护，在强攻之下的伤亡依旧十分惨重，藏身在战壕中的士兵不仅可以做到“以一抵三”，甚至可以经受炮击而不倒。

对付顽敌，最有效的解决办法是——使用大面积的轰炸，不过由于空中支援和炮火支援的数量有限制，因此实施成本较高。本着“好钢要用在刀刃上”的原则，最实惠的打击手段莫过于使用大口径远程火炮，射程远且杀伤力巨大，炮火经过处几乎寸草不留。这里要注意将经验值高的士兵配备到火炮上，老兵操控的武器会在射程、射速、移动速度上有更佳的效果。远程火炮是出了名的“大胃王”，需以一门火炮配两辆弹药补给车的比例配置，如将炮兵阵地设置在弹药库附近将大大提高炮兵作战效率。

经过笔者多次实验，摸索出一条行之有效的攻占战壕方法：派出狙击手或者军官进行战术侦察；对预定区域内的目标进行炮火准备；步兵坦克配合，向敌军阵地发起进攻；遇到顽强抵抗；再次战术侦察、炮火准备；地面部队继续进攻。

进攻时，步兵与坦克协同配合，坦克作为步兵的肉盾，步兵为坦克提供广阔的视野，指明攻击目标，进攻部队的队形切忌凌乱无章，呈“1”字形一旦被分割包围，首尾难以相顾；如以“一”字排开阵形，不仅可以克服前者弱点，而且还可以最大限度扩展射击角度。

除一线作战部队外，有条件的话应该保留一定数量的预备队，而部署预备队不宜过于靠近前线，不宜过于集中，不宜暴露在旷野中，在树林、山地和建筑物的阴影中才是最理想的，能够有效避开敌人的轰炸和炮击。



向敌军战壕前进



轰炸敌军战壕之后

《突袭3》侦察技巧

Sudden Strike 3

■浙江 何琦

“突袭”系列素来重视“战术侦察”环节，《突袭3》亦不例外，有了好的侦察手段就等于长了一双“天睛”，能够时时洞悉战场态势，抓住稍纵即逝的战机，这对于作战有事半功倍的效果。

如前作一般，军官和狙击手随身携带望远镜，其视野最广，而游戏中出现的数量也较多，因此也是最实惠的侦察单位。如果将他们派遣到了望塔中则视野范围更广，但是为了避免宝贵的了望点遭战火摧残，最好将进驻其中的士兵的“自动还击”选项关闭，本作中无论是己方还是电脑士兵都会自动进驻附近的房屋之中，建议在建立观察哨时加以精挑细选，城镇十字路口、村庄外围、高大的建筑物都是不错的选择。

高地是绝佳的侦察点，高地上的士兵视野范围比在平地要大出不少，而且高地也是天然的防御支撑点，无论敌我双方都会在扼守公路要道、城市、机场等高地上严密布防。由于地势因素和视野范围受限，进攻方往往没等见到防御方的阵地，就已经受到沉重打击了，因此夺取高地控制权的重要战略意义对于攻守双方都不言而喻。上述情况下，如果进攻方手头有一些机动性较好的车辆，例如三轮摩托、轻型装甲车、侦察吉普，不妨派它们到前沿进行侦察，可组织由军官或者高经验值士兵组成的侦察小队搭乘装甲车，沿防线边缘地带，穿越丛林草地等无人地带，渗透到敌军后方进行侦察，找出敌方防御的软肋，为己方部队指明攻击方位。



高地上的视野更开阔



有了军官坦克的视野会更开阔

虽然本作取消“坦克驾驶员露头”和“坦克搭载士兵”等设定，但取而代之的是“步兵跟随坦克”，同样可以取得扩大作战部队视野范围的效果。步兵坦克协同作战，坦克能够为步兵提供火力掩护，而步兵为坦克扩大视野，组成此类作战小分队在实战中具有十分重要的意义（本作坦克完全沦为步兵的“附庸”，如果抛开步兵单独作战，只会是死路一条，反倒是步兵当仁不让地成了攻城掠地的主角）。

侦察机、战斗机的视野最不受地形限制，同时也是最广阔的。轰炸机轰炸的同时也有相同的功能，不过视野有效时间十分短暂，要好好抓住机会侦查一番。当然敌军的防空炮也不会让你轻易得逞，应注意避开防空火力点。

《巫师》小贴士

The Witcher

■北京 奥杰

1.无限天赋：每次升级，先沉思，照例设置天赋点数。沉思之后，重新打开天赋窗口，右击学会的全部天赋。这时，听到一声响动，但是屏幕上没有变化，重新沉思就会再次拥有全部天赋。

2.加速掷骰子：掷骰子的时候按住鼠标右键，这样可以不必等待骰子的动画，稍微加快速度。

3.加速跑动：奔跑的时候装备银剑，切换到快速战斗模式，这样将加快奔跑速度。

《孤岛危机》游戏技巧
Crysis

■北京 奥杰

节省弹药：《孤岛危机》对弹药管理要求比较高，除非弹药充足，或者必须疯狂扫射，最好将射击方式设定为点射，从而避免处境尴尬。

拾取弹药：既然弹药有限，就必须拾取敌人丢下的任何武器和装备。需要注意的是，《孤岛危机》中的弹药必须手动拾取，而不能自动拾取。

准备好火箭筒：《孤岛危机》中威胁最大的是武装直升机，还好两发火箭弹就能摧毁它。因此，当自己手中的火箭筒只剩一发炮弹并且碰巧旁边有一个新火箭筒的时候，就先把手中的火箭弹用掉，然后去拿新火箭筒。不要使用火箭筒对付地面上的敌人，它是专门来对付直升机的，并且要保证火箭筒里面有两发炮弹。

观察雷达：雷达显示敌人的情况，以字母V来表示，不同颜色的V代表不同状态的敌人——蓝色表示友好；黄色表示敌人没有发现你的位置，或者根本不知道你的存在；红色表示敌人发现威胁，并且严阵以待。

使用望远镜：使用望远镜向前看，如果发现敌人，敌人就会出现于地图上。

危险指针：屏幕左下方有一个危险指针，升高的时候，就意味着自己的位置被敌人发现。

建筑物不是绝对安全的：与其他游戏不同，在《孤岛危机》中，躲到建筑物中并不是绝对安全的，因为建筑物可能被炸毁，受伤自然在所难免。

善用车辆：坦克、武装汽车既能够提供额外的防护，也能够加强火力，应该充分利用。

快速填充战术插件：将战术插件（Tactical Attachment）添加到步枪上之后，可以发射麻醉针，不过，每次发射出麻醉针后都需要一定的时间等待重新填充。这时，可以先切换到开火模式，然后切换回插件模式，就会发现麻醉针已经填充完毕，时间不超过两秒。

《枪神》战斗技巧
Stranglehold

■北京 奥杰

1.痛击Wong和DaPang的技巧：此技巧适用于Hard以及Hard Boiled难度。Checkpoint出现后（DaPang朝着你跳下来），一直向前跑，射击龙像底部右侧，石像倒下来，砸死DaPang。这时必须动作迅速，特别是在Hard Boiled难度设定下。DaPang死后，你有几秒钟时间拿起两个纸鹤（Paper Crane），随后出现五六个家伙朝着你冲过来。尽量避开他们，跑向石像左侧的金枪，换掉手中的枪，得到32发金子弹。拿上一支霰弹枪，向左或者向右跑，躲在柱子后面，等待敌人跟过来。敌人靠近的时候，开启弹幕，一弹消灭敌人。通常还剩下一个敌人从远处向你射击，不用管他，如果杀死他，会出现更多敌人。确定自己手里有一个Barrage Bomb。顺着台阶跑到顶端，Wong开始射击，你必须眼疾手快，开启狙击（Precision Aim），金弹可以加强这个模式的威力。狙击对Wong的伤害最大，尽量瞄准他的头部射击，造成最大伤害。Wong被打懵之后，快速拿起左右两侧的纸鹤，因为Wong恢复很快。争取每次使用狙击后拿到一个纸鹤。有两个纸鹤在吊灯上，拿的时候一定要先把Wong打懵。当Wong的血所剩无几的时候，开启弹幕，射出金弹，将其干掉。

2.秘密剧院：在第一关，第2个Checkpoint之后，当你穿过房门向右转，看到一扇破损的房门。射击房门，顺着走廊前进，找到秘密剧院，里面正在播放The Wheelman和Blacksite: Area 51两款游戏的介绍。另外，在这里还可以找到一把金左轮、一个纸鹤以及一把霰弹枪。

3.额外弹药：如果弹药用光了，但是有足够的Tequila Bomb用于狙击，那么就瞄准某个人开火，这样手枪就会多出20～30发子弹。

《使命召唤4——现代战争》开启隐藏任务和武器
Call of Duty 4：Modern Warfare

■北京 奥杰

1.收场任务：游戏结束之后，耐心看完游戏制作相关人员列表，便可以开启这个新任务。

2.金版武器：在多人游戏中，每类武器都有金版，开启方式如下：

金版AK47：使用Assault Rifle类武器，完成全部爆头挑战。

金版Auto Shotgun：使用Shotgun类武器，完成全部爆头挑战。

金版Deagle：升到Rank 55。

金版M60：使用Light Machine Gun类武器，完成全部爆头挑战。

金版Mini-Uzi：使用Sub-Machine Gun weapon类武器，完成全部爆头挑战。

金版SVD：使用Sniper Rifle类武器，完成全部爆头挑战。



（由游侠补丁网提供）

《暗黑之门——伦敦》（Hellgate London）游侠专业原创简体中文语言包。本语言包由游侠HGL汉化组全体成员完成原创翻译制作，系正式版完全汉化，同时支持x86操作系统和x64操作系统，使用本汉化之前请先将游戏升级到最新版本。

《工人物语——帝国的崛起》（The Settlers VI Rise of an Empire）汉化包，本汉化包使用后可将任意语言版本的游戏转换成中文版。

《宇宙战争——地球突袭战》（Universe at War Earth Assault）游侠原创简体中文汉化包v1.1正式版。本版已经修正在之前的v1.0公测版当中发现的各类问题及大的Bug，同时此正式版已经比较完美，感谢游侠战略工作组及所有为本汉化出力的人员。

《冲突——拒绝行动》（Conflict Denied Ops）光盘补丁。

《极品飞车——街头狂飙》（Need for Speed ProStreet）繁体中文版v1.1升级档及光盘补丁。

林晓：当风雪飘然而至，主妇关心门前的道路能否正常行走，孩子希望雪大得可以堆出最大最酷的雪人，菜农则惦记着田里的蔬菜不要被雪冻坏……外域人的到来，就像天降的一场风雪，搅乱了平静大陆上的生活，方方面面的各色人等都不可避免地被改变了生活，乃至思想观念。

外域人（2）

■浙江 石豪

5376年



铁炉堡探险协会冒险家杰尼斯纪录

巴斯勒雪山

——位于不朽之丹莫罗与灼热峡谷之间的一座活火山，海拔5772米，常年覆盖积雪，历来被认为是无法攀登的绝境。但在5376年被近5万名世称为“外域人”的神秘探险者集体翻越，堪称奇迹。



米奈希尔港皮革店店主法尔坎·阿莫尼斯给友人的信

特恩给我送的货又没按时送到。这小子总有这样或那样的借口，什么豺狼人歹徒啦、鳄鱼啦、恐龙啦，反正都没啥新意。不过上个月他脑子也算是开了回窍，找了个还算新鲜的理由——“外域人”。你别说，当时这小子走进我店里，脸吓得煞白，前言不搭后语地告诉我说，他在来这儿的路上看到了遍野的死尸残骸，都应该是前一阵子那两批去阿拉希的“外域人”留下的。这小子说的还算实在，我们这儿的守卫埃纳尔·长须上次出去巡逻了一趟，回来后尽在酒馆里瞎吹，说那些在逃亡途中因病因饥饿死掉的和在豺狼人或野兽嘴巴里把命送了的“外域人”，填满了沼泽里的每一个水潭。



辛迪加贵族议会驻阿拉希高地某军官的报告

11月25日中午，“外域人”再次袭击并占领了诺斯弗德农场，我方驻该农场之部队约有三成在当日的战斗中牺牲或被俘，指挥官霍本·塔加克少校安全脱离（现已被处决）。另已证实，上月底在法迪尔海湾登陆之部落异族军队，为来自于卡利姆多之“外域人”种族。如此，加上之前从洛丹伦地区进入高地之亡灵“外域人”，敌方实力已得到进一步加强，形势不利，望提请元老院定夺。



阿拉希联军统帅加林·托尔贝恩王子的回忆录

我应当承认，当我看到那些不同种族不同肤色的外域人用绝对的数量优势和无畏的勇气横扫这片土地上所有肮脏的恶棍的时候，快乐和担忧却像拧在一起的两股线头，缠在我心头难解难分。我知道，联盟早已放弃了对这片古老土地的期望，而收复激流堡，重建神圣故国的重任也不能仅仅依靠不过上千人的联军。尽管有人提醒我，外域人来历不明，也有人警告我说，他们本性懦弱，所以才被联盟和部落驱逐。但我已决定，当外域人再次向我抛出橄榄枝时，我会接住它。我们都急需盟友。

5376年以后



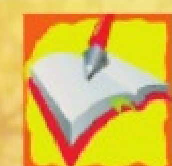
新闻公告

激流堡被收复！阿拉希联军近日向王国以及联盟其他友邦发来捷报，经过数月艰苦血战，该部已于不久前彻底收复旧阿拉希王国之古老首都——激流堡。目前，城内除极个别街区有零星骚乱外，绝大部分城区已划归神圣不可侵犯之联盟掌控。暴风要塞表示，此举对巩固统一战线，激励人民战斗意志作用巨大，为下一阶段对邪恶势力的大反攻创造了良好条件。

另讯，炼金出版社近日将出版发行一套阿拉希王国历史丛书，制作精良，价格适中，敬请期待；

暴风要塞对参与此次战役之多种族协同部队表示慰问和感谢。

暴风城公告人 古德曼　5378年6月6日



历史学家甫林斯著《第2王国的兴亡》摘要

加林·托尔贝恩戴上了象征王国重建的冠冕，在新修复的激流堡王宫阶梯下向他顶礼膜拜的臣民有1万人，宫门外这样的臣民还有165万。这一数字远超当年第一王国建立时的人口总数，离其鼎盛时期的规模也差之甚少，王国的复兴已是不争的事实。

但这样的复兴却早已被预言了衰败。

如果加林记性够好，他应该不会忘记是何人的铁拳将他从落魄的王子扶上了至尊的王座，而如今那铁拳的主人何在？5385至5395年，阿拉希第2王国的经济增长保持着35%的超高速，5391年的国民收入比刚建国的5379年翻了两番。但请不要忘记，占人口总数近40%的外域人人均年收入只是全国人均年收入的30%。他们承担着最繁重最危险的劳动，为经济的腾飞贡献了独特的智慧，却只能谋到最不起眼的职位，挣着堪比农奴的低微报酬。



激流堡居民特纳德给其亲戚吉耶的信

亲爱的吉耶：我很遗憾地告诉您，这个周末我们一家人可能来不了南海镇了。这都是因为该死的暴动——您可能也听说了——一些从南方来的德莱尼游民在贫民区煽风点火，部分对现状不满的外域人受了蛊惑就开始惹起事端。现在匪徒们已经在贫民区的一些街道上筑起了街垒，似乎真打算和王国军好好干一仗。您不用为我们担心，这种程度的暴乱不过是海滩上的一点小火苗，等王国军的浪头一到，倾刻就会化为乌有。

再次向您的好意表示感谢，下个月我会和安娜以及杰克一起去看望您。另外再附上杰克的小画像，我相信洛丝一定很想念她的小表哥。

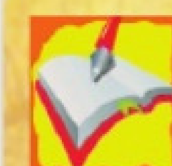
特纳德·克罗格



藏宝海湾5389年最流行广告语

今年过节不收礼，收礼就收血矿石！

——阿拉希第2王国白金矿业公司竭诚为您服务



阿拉希第2王国正规军某部某排人员名单

排长——法提纳·德·阿加克（原籍阿拉希高地大石村）

副排长——卡蒙·科尔尼洛（原籍希尔斯布莱德丘陵南海镇）

列兵——罗（外域人）

列兵——张（外域人）

列兵——冯（外域人）

……



国王敕令

从5401年1月11日12时起，停止对激流堡的压制和骚扰性攻击，保持警戒状态。

暴风城国王安度因·乌瑞恩（签名）

首席执政卡特拉娜·普瑞斯托（复签）5301年2月9日



奥格瑞玛驻联盟特使豪金森将军给大酋长萨尔的信

伟大的酋长：

我们已找到了机会！20年前，大群来历不明的外域人从天而降，来到奥格瑞玛以及雷霆崖的附近，洗劫了村庄，破坏了自然，给部落带来了灾祸。后来恶徒们遭到镇压被赶出了神圣的卡利姆多，他们又来到东部大陆的阿拉希，与当地的外域人以及人类遗民联合，建立起了一个新的王国，时时刻刻压制着伟大部落的发展。现在，复仇的机会已经来临！那个王国已经毁灭，外域人造反赶走了作为领导层的人类原住民。我得到消息说，联盟正打算出兵消灭他们，我们的盟友——洛丹伦废墟下的“被遗忘者”，也希望借此机会一雪当年阿拉希第2王国建立时丧失北方众多领土的仇恨。而我们，同样可以趁此拔掉这一毒刺，重振部落在这片大陆上的荣光！

请决断吧！大人！



暴风王国外交大臣鲍雷斯·瑞治维尔在5397年某次重要军事会议上的讲话

列席的各位尊敬的大人们：

联盟和部落的命运都已到了生死存亡的关头。在这片大陆的北方，一群邪恶的魔鬼刚刚毁灭了富庶的阿拉希王国，城市已被点燃，农庄亦已被荒弃，无数正直的平民被杀。至尊的陛下，可敬的酋长，在座的兄弟同胞们，我们当中许多人都经历过几十年前那场由堕落的亡灵和燃烧军团带来的浩劫。是的，我们经历过，并至今对那些前所未有的暴行感到恐惧。但我要提醒各位，更骇人听闻的灾难已经逼近！没有人会不相信，外域人现在按兵不动不是为了进一步的扩张，他们渴望攫取更大的目标——整片东部大陆，甚至还要加上卡利姆多！兄弟们，举起你们的战旗，拔出你们的剑吧！就像许多年前的某一天，联盟和部落站在一起，尽管恶魔的铁蹄已踏破了家园。他们为此而将要付出的代价，就是用他们的鲜血灌溉他们所蹂躏过的每一片土地！

兄弟们，拔剑吧！



军情7处调查员贾斯伯·菲尔的秘密报告

卑职于22年前奉命潜伏于外域人组织中，因总部一直未下达进一步命令，故继续执行调查任务。现将近年来发现之宝贵情报汇报如下：

1.已彻底证实，外域人女性（人类种族）之生理结构基本与我本土人种相同，并能与我本土人繁衍后代（此一结论卑职由对卑职妻女观察得出）。

2.近日发生于阿拉希之起义，实为外域人为争取其种族之自由、民主、平等（此3词汇卑职已做后注）而发动，这与卑职获悉之暴风王国对此事的评价截然不同。卑职认为王国政府之言词有失偏颇，望更正。

3.至本月初，阿拉希共和国军队扩编已接近9万。除外域人外，还有相当数量本土人以及南方德莱尼人加入，力量强大。

个人建议：立即撤兵。

W. L. 贾斯伯



《月亮报》特派记者肯塔乌洛斯·肖尔的通讯稿

谁见过如此惨烈的战斗！谁见过如此无情的厮杀！3万名外域人牺牲了。在阿拉希辽阔的土地上，有3万外域人倒下了。在他们的尸体周围，还掺杂着26 000名本土联军士兵的尸体。战斗已接近结束了，在持续8小时的血战中活下来的几万名精疲力竭的外域人，开始东一队西一队地分散，他们向附近的丘岗乱纷纷地散去。

可在有些地方，战斗仍在继续，双方饮血的渴望还没有得到彻底的满足。

那是一些在看到同伴们的溃败后无动于衷，依旧坚定地守护自己岗位的勇士。他们3个一组，背靠背相互掩护着，在战场上组成了几个独立的人环。联军早已将他们包围，人环在枪响和刀剑撞击的声音中不断缩小。但对包围者来说，除非构成人环的最后一个外域人倒下，不然战斗就不会终止。

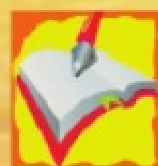
也就在博德戈尔东面的一块坡地上，我亲眼目睹了这样一个人环最后的毁灭。那群勇敢的外域人被一队矮人火枪手包围并当成了活靶，但仍表现出了无畏的勇气，差不多可以说是带着一种兴高采烈的表情赴死的。当矮人的最后一排枪扫过，准备上前用刺刀消灭残敌的时候，幸存的5个外域人——也可能是6个——突然怒吼着冲了上来，迎向刺刀的锋芒。他们最后都战死了，但也拉了3个矮人去当陪葬。特别是那个最后倒下的外域牛头人，我看到有不下10把刺刀已捅进了他的脊背，但他却突然转身用手中折断的长矛刺穿了一个矮人的胸膛……

（暴风王国新闻管制局审查批复：不得刊登）



吟游诗人卡米瑞克·祖莱尔著《献给5397年的阿拉希，献给自由的24行诗》（节选）

我在尸骸遍野的战场上醒来，
血色残阳照在这片被诅咒、被祝福的土地上。
“还有活着的吗？”
一个声音回响，“有……”
“谁？”
“死神。”



暴风王国第15军团指挥官雅克森中将的日记

5397年4月21日 星期五 阴

今天我们再次对外域人的防线发动了进攻。早上部落兽人的狼骑兵袭击了旧石拳岗哨南端外域人防守的农庄，并成功占领了这个据点，但他们很快就被反扑的外域人军队团团包围。我们的后援没跟上去，尽管那些狼骑兵都很勇猛，却没有太多防守战的经验，大部分被歼灭了。后来我们也向那儿发起了两波冲击，但都没有奏效，外域人甚至还向我们薄弱的右翼进行了一次突袭，击溃了第10军团的3个营。

回想起20多年前，在艾尔文森林镇压外域人暴乱的时候，那些外域人不过是群绝望的羊群，对战斗既无知又笨拙。而现在，他们是如此的难以对付，整齐的阵形，合理的部署，一丝不乱的战场运作。或许，是我们自己用刀剑把这些愠怒的绵羊变成了吃人的狼。

（未完待续）

快评



看了本期的专题企划《修改快乐——一个人眼中的游戏修改器简史》，深有感触。其中对众多修改器的介绍勾起了我的回忆。想当年玩游戏的时候专门对应游戏的修改器还很少，我可没少跟这些修改器软件打交道，但给我印象最深的是文中介绍的有的玩家用修改器作弊后上传的游戏录像。我很纳闷，为什么现在做假的人就这么多呢？联想到去年的“华南虎照片风波”和最近曝光的“藏羚羊照片造假”，正应了中国那句“无利不起早”的老话。过多地造假必然会引起信任危机，国外游戏论坛对国内玩家上传录像的质疑不过是冰山一角。最后说说我对网游修改的看法。虽然许多网游设计者的初衷就有问题，比如难度设计得非常高，升级过于缓慢等。但玩家起码拥有自主选择权，可以选择不玩，使用外挂总是不对的。**（刘纯根）**

林晓：2008年第06期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

DR留言板



江苏 王明磊　03期杂志“鼠”味十足，我喜欢。

浙江 邵 栋　关于鼠的事和物，原来如此丰富，真是一饱眼福。

江苏 王 超　以“鼠”为题，构思新颖。

留言请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100036）。请在信封上注明“读者来信”。

或E—mail：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“读者来信”。

湖南 韩伟

才买到2008年04期的大软。一场雪灾不但让我们这里断水断电，还断了《大众软件》。看着大软色彩鲜艳的封面，在物价飞速上涨的今天，还能守着5元的零售价做出这样好的一本杂志，编辑们辛苦了！

黑龙江 刘超

新年这几期“实用软件”里面的专题，写得挺好。让我了解了许多软件方面的事件，还有知识。只是内容太少了。软件很丰富啊！能不能多点页码？

河南 范楷

精简后的“在线争锋”栏目不再是简单的网络游戏介绍或者升级攻略，那东西千篇一律，哪本游戏杂志上都能看到。深度评论、在线事件、记者探营、快言快语——在线争锋现在真是篇篇精品。每个子栏目都那么犀利有生气，有趣味有力度，这才是大软啊！要知道，我可是大软“专题企划”的忠实粉丝！

林晓：春节后04期大软终于出版了。因为雪灾，这期杂志比预定发行时间整整延期了一周。在杂志的淡季延期一周，意味着零售量可能会下降不少，这就意味着……啊呀，我开始担心2月份我的工资卡上的进账了。没法子，人要活着就不能不吃饭。眼看着现在的物价一天天上涨……对一本杂志来说，则没有比纸张和印刷费用涨价更糟糕的事情了，这简直就是釜底抽薪嘛。而真的很糟糕的是，纸张和印刷费用的确涨价了，且“洛阳纸贵”到有钱也难买到的地步！编前会上，主编大人忧虑的神色透露出的是我和很多读者都一直担心的那句话：大软，在这轮涨价的风潮中，扛不住了。

记得杂志从6.8元调价到5元时候，很多读者给我写信或者发E—mail，并不希望大软以减少页码来换取降价，甚至还有人希望大软涨价，这样能让内容更丰富些。现在，大软的确是要涨价了，很痛苦地要改变5元的承诺。只能希望读者们能体谅杂志所面临的困难，支持我们度过这个难关。

从今年的07期开始，大软的零售价将调整为6元整。涨了1元能否抵消物价上涨的因素？我不是财务人员，无法计算。但我得到了调整版面的通知，社里决定增加8页，弥补涨价给读者增加的负担。6元，你将得到136页的《大众软件》，依然是性价比不错的选择。你还会一如既往地选择大软，是吗？

而且，为了让忠实读者得到实惠，订阅杂志一年的将不受调价影响，不需要给杂志社补钱。

至于增加的8页具体怎么安排，这儿透露一下。首先是单期才有的“极限竞技”栏目，双期也会有了。没法子，电子竞技是大热项目，喜欢这种智力活动的青少年很多，而且成年人的比重也在大大增加。其次，看到我选登的读者来信了吧？由于读者的喜爱，“实用软件”和“在线争锋”栏目都抢到了页码，还有“硬件评析”栏目也成功得到扩充。我原本还想给“游戏剧场”争一页的，奈何粥少僧多，抢不过啊！



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say

软盘生活

[大众活动版]热门软件大家谈

林晓：这个大家谈有一部分用到了我写的榜评里，还有一些写得很有趣的帖子，我就用在这里了。软盘里现在是越来越活跃了，你还不快来？

发言：damahu79

就拣我用过的几个说说吧。按照重要顺序……

1.Office系列。2007咱没用过，但前几个从97一直用到2003。有太多的地方需要这个系列软件了。可以说没这个软件我的学业就完不成。虽然常被人骂垄断，但毕竟用惯了、用熟了，想换别的也不适应。毫无办法，如果没有特殊情况，微软出到Office 3000，我也得用……

2.卡巴斯基。办公之外最重要的就是安全了。不是我不支持国产软件，这个真的是亲身体会。当年被一种未知病毒感染，差不多把所有的杀毒软件都试过。有一个不知名的共享软件能找到几个，但因为共享不交钱而不管杀。最后还是请来小卡，好家伙这一查结果是所有的.exe文件全被染毒！小卡还真不是吹的，真是带毒杀毒啊！几小时下来果然全灭。虽然大部分软件也用不了了……不过能找出问题就是好的，预防最重要！从此小卡成了我的门神。努力努力！等我赚够了钱一定买正版。

3.优化大师。说到这个就不得不说兔子。当初为了找到真正能清理系统的软件亲自测试了这两个。用完兔子差点被气死，能扫描垃圾但无法清除，因为清除之后马上再扫描，结果还在。连续试过3个版本全一样。最可恨的是它这一扫描，把很多隐私都扫出来了：你去过哪里，干过什么等等。没它还好，有它这一扫本来别人不知道的现在也知道了。还有，它也要学“大师”来个“智能卸载”。可结果就是把目标文件所在文件夹的内容全硬性删除了，而程序其他文件夹中的相关内容还在——我用你？！我自己右击删除不行吗？就凭拿它清空回收站的结果却是“所有文件都被移动到回收站了”就够弱智。当然这是以前的事，从此不再碰兔子。至于它现在怎样，我不知道。与它相比大师就狠多了——清理垃圾真能见血，虽然有一定风险但咱也不是菜鸟了吧？智能卸载的确管用，所有东西包括注册内容全灭——虽然最后剩下个文件夹的空壳。而且现在也免费了，个人支持。最后再说一句：我从不用这两的“加速”（菜单直接蹦出来就叫加速了？）功能，因为从理论上讲全没用，我还想看过渡动画呢。



软粉鱼旦图：做个封面给大软拜年！小弟自P，呵呵，有点EG。祝大软的工作人员新年快乐！

其他类型软件我都用别的。聊天（虽然我不爱聊，但为了联系方便）用MSN，播放用风暴，输入用搜狗，其他都不需要。不知翻译软件现在的技术怎样了，反正我宁可看原文，虽然自己也不想看天书。修改我从来不用，一个游戏真是非改不可，那还不如不玩。

再说几个自己常用的软件：

PS 7.0：喜欢恶搞，所以这个必不可少。

Deamon Tools：我要保护光盘。

酒精120：我还想接着占便宜。

Adobe Reader：常用工具必不可少。

Nero：补充酒精用，可以选择刻录。

WinRAR：必备工具。

Aplocale：我不支持繁体。

QQlive：纯粹为了哄老婆。

想想当年，我看大软的榜单变化还是不小的。当时是WinZip常年第一，IE等Office家族多人上榜，国产解霸一枝独秀，东方不败等金山家族凑够10位。看来现在网络工具和系统安全工具又开始了，到底是时代发展了。

发言：phantomark

在若干年前一个狂风大作的夜晚，我在学校遇见了她。她有着金色的皮肤，爆炸式的发型（那就叫她狮子吧）。听说她有着顶级的武功，但是，在这个地方却无法施展（地方穷，养不起她啊）。于是乎，尽管她强烈要求我留她住一晚，可是，我还是狠了狠心，打开了天山大门，将其驱逐出境。

她走后不久，便又回来了。她说：我真的爱上你了，求你留下我吧！说着，脱掉了衣服。我刹时闭上了眼睛：莫非要用美人计？哦，不是，是我多想了。她只是脱掉了外衣，从夹层里拿出一个锦囊，递给我，道：“亲爱的（谁让你这么叫的？），这是我父亲的朋友送给我的生日礼物，我想它对你或许有用。”说着她打开了锦囊。天哪！竟然是一只兔子！她说：“它可以帮你把杂草除去，这样也许就能留下我了。”我试验了一下那兔子的能力，还行，但还是不足以养她。于是，我又打开天山大门，赶她出境了。

没过多长时间，她竟然又来了！我本来准备直接用天山大门的，可是看到她楚楚动人的样子，我心软了。这次她旁边多出来了个白衣护士，看上去很文静的样子。狮子介绍道：“她是我最好的朋友——金金。她吃得比我少，武功却更强。既然你留不下我，就留下她吧！”我考虑了一下，正准备点头，却又想起一件事：我怎么把她接过来呢？她不等我点头，就主动脱了衣服。（怎么又是这一套？）

这回我没有闭眼，要看清楚她拿什么宝贝啊！果然，她从衣服的夹层里取出一个宝盒，上书“迅捷如雷”四字。她说，有了它，就一切都搞定！刚说完，又从夹层中取出金袋，道：“这个的除杂草能力和那只兔子不相上下，还稳定。有了它，一定能养得起我的！”我终于点了点头。狮子见我已经答应，就拿出一张纸片，道：“这是我的球球编号，以后常联系！”说罢，就不见踪影了。我便用“迅捷如雷”将护士小姐请进了家门。

就这样过了一个月，我突然很想看看狮子。护士推荐我用里尔·普雷尔来看狮子的视频，听说里尔·普雷尔新版的功能更强大，于是我就用“快开车”将里尔·普雷尔请了回来。果然，我又看到了狮子，真不错！用球球跟她聊天时，她嫌我速度太慢，说：“给你一个好东西——紫花。有了它，我保证你打字飞快！”

一日，金金发来一封满是鸟文的邮件。我看不懂，去问快开车。它说：弄个快译不就行了！我派它请回快译。果然，全看懂了！她说她的孪生姐妹去了日本呢！

（本故事纯属虚构，其中隐藏了林晓姐姐给的热门软件。请大家猜猜我都写了哪些软件？）

我给软盘贴春联

借林晓日 察有字天书 识透真言 吟咒唤出八神经

引冰河水 入龙门茶社 泡得香茗 举杯邀来上弦月

作者 黑衣教父

[秀我文字版]

雪夜盼大软

作者 黑衣教父

大软未至夜难眠，风雪彻庭院．北国尚得春意闹，梦绝万里冰封江南道。

车马踌躇胡不前？踏破千层岩！窈窕佳人京城辕，望穿一江秋水盼红颜。

作于农历丁亥年十二月廿六日夜是时雪祸于江南。

今天终于拿到第3期大软了，一看封面，果然是“红颜”，呵呵。

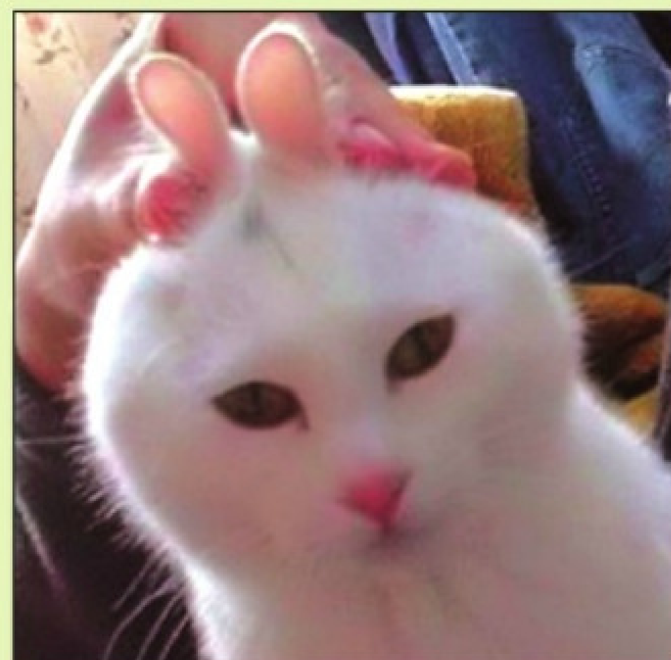
[单机岁月版] 我的游戏，我修改

发帖：黑翼天使

我的游戏，我修改，我就是传说中的改派人士。当然，我们这派被不少骨灰级玩家所不齿。但是在修改游戏中，更能让我体会到我的游戏我做主的感觉，更能感觉到我是在玩游戏而不是被游戏玩；也能让我更好地去体会游戏的内容，而不是把时间花费在无聊的练级中。而且我是初级改手，只会用金山、东方、FPE等工具锁定。所以我有原则，一般也就改下限，轩辕肆我也就改了一下法宝的成长度。

在这里，召集一下狂派的人士，说说自己认为改得较有成就感、有意思或者值得一说的修改经历。

我抛下砖哈。三国八，我锁定了行动值，然后我的人在一个月内学会了所有通过拜访可以学到的技能；锁定技能成长值，一个月内，武将技都达到最高级。有次打南蛮，总被电脑混乱围攻。一怒之下，锁定军团人数，打造出不死军团……15 000人扫平南疆。



真猫版兔斯基

回帖：十三连的兵

炎龙外传锁定回合数，无限出敌，一关暴到40级。

回帖：andyiv

长这么大就修改过一次。玩仙剑的时候，听人家说好，我也去玩。结果除掉无尽的迷宫就不剩下什么了。然后把人物修改了一下，基本上是一击必杀，目的就为混个剧情看看。现在的游戏再也没修改过了。



机器猫版兔斯基

回帖：damahu79

游戏修改的乐趣在于技术上的成就感而非游戏上。某些游戏改改无妨，如FPS国产角色等。但有些如果改了，就一点乐趣也没有了，如策略类、解谜类（这类好像改了也没什么用）。

回帖：ROLL

三国志11 PK版，我用San11PKMe & San11Editor修改，以弥补某些缺憾。比如给赵云洞察特技外加枪神以及威风，黄忠除了弓神还有射手+秘计等。狂派可以做出一些博派很需要的东西。

回帖：黑翼天使

有不少游戏也出现类似的功能了，轩辕剑也有，应该是肆代中。修改太过的话，在多魔里就会有个任务无法完成。对了，第4期大软的专题企划就是《修改快乐——一个人眼中的游戏修改器简史》。

大众闲话

林晓： 我的前同事、老读者都熟悉的小虫同学，离职后现在广西的桂林工作，买房置业，日子过得倒也算是顺风顺水。正在装修新房子的节骨眼上，天灾忽至。一月中旬开始席卷我国南方的雪灾，也没放过四季风光绮丽的桂林。于是，就有了小虫这篇弥足珍贵的日记。



二月的桂林龙胜，滴水成冰

小虫日记

今天，桂林终于出了几小时太阳，引得一众市民纷纷出门晒日光浴。暖暖的阳光洒在身上，比起半个月前的凄风冷雨，简直像在天堂一般。事物的宝贵，真得在稀缺时才感受到，比如阳光，比如温暖，比如空气……

同事跟我说，节前花1万多元买中石化又抛掉，赚了1千多。身处灾区，能够利用闲暇时间小赚一笔，不得不佩服他有几分眼光。这让我想到自己说过的话，如果冰冻灾害再持续半个月，能源股没准会大涨。只是这个涨，代价太大了，据说灾害带来的损失已超过千亿。

对远离灾害的人来讲，冰冻灾害只是展示出一些数据和图片。但处身灾区，才能切身感受到这些数据和图片背后的残酷。

对我来说，冰灾的影响首先是装修。在气温0℃、湿度95%、风力3级、小雨，没有暖气的桂林跑装修、建材市场的滋味非常痛苦。我那身仿名牌的防寒服半个月愣没敢脱——别的衣服根本撑不住。要知道，我在10月下旬泰山之巅看日出，穿的只是这套衣服的外层。

然后，瓦工说天气太冷，阳台上的瓷砖没法铺；再然后，刮腻子的师傅说湿气太大，腻子不粘墙；最后，油漆工说，木头外面结霜，刷不了油漆……

而后，菜价涨、气价涨、蜡烛断货。单位管电的赵主任传达叠彩区政府通知：随时可能停电……

而后，真的停了电。小年，跟岳父岳母围在煤炉周围吃烛光晚餐……

而后，大哥来电说，年前回去看父亲的计划，因冰雪灾害取消了……

而后，据说桂林市和广西电网连接的4条电缆断了3条，单位高价买了发电机和汽油；有同事笔记本电脑和手机完全没电，和外界失去联系；我的文案，第一次出现手写稿真迹……

然后，温暖的烤脚机、电热毯、电脑、空调、电磁炉、浴霸全成摆设，我的右手和耳朵，爱人的双脚都生了冻疮……

而后，我们囤水和蜡烛，我开始琢磨如果像郴州一样停水停电家里能撑几天、怎么撑的问题……

而后……还好，没有而后了。

过年的时候，看到有同事在Q上签名“有电真好”，踩在4人的烤脚机上，一边打扑克一边看春晚，我相信她说这话是由衷而幸福的。



林晓： 左图这张桂林的照片，可以略睹这座名城的风采。很难想象，在这样的地方冰雪皑皑。然而，气候的变化总是令人瞠目结舌，每一个人都无法置身事外。今年的雪灾也影响到了离雪灾千里之外的《大众软件》杂志，除了不能按时发行04期杂志外，我们的很多作者都因身处灾区而无法按时撰稿。他们缺电少水，有些地方甚至连客厅的地板上都结了冰。这不是电视剧，这是2008年1月的中国，而全世界气候都处于异常，连中东炎热的沙漠地区也在下雪。

面对这越来越无常的世界，你该怎样生活？

乱花渐欲迷人眼，浅草怎堪没马蹄

——2008年新春软件的胡思乱想

■晶合实验室 林晓



好久没写榜评了，这一次是因为Suki姐姐榜评写作顺序上的正主外出未归，我一时头脑发热，便接过了榜单，全然不顾自己的电脑在编辑部中有“病毒养成所”的“美称”。再说了，就算我的电脑里都是病毒，那也不妨碍我关心软件发展趋势、研究最近热门排行。虽然不能像软件编辑星尘达人那样对软件敏感，但咱利用这个机会来一番科普教育，捎带着也和大家分享一下这些上榜软件的故事，挺好。

下载榜单上最重要的软件还是杀毒软件。热门榜是瑞星杀毒、金山毒霸、360安全卫士、卡巴斯基、木马克星，下载榜是瑞星杀毒、木马清道夫、木马克星360。这些杀毒软件组成气势磅礴的杀毒军团，阻挡着来无影去无踪的电脑病毒之路，正可谓兵来将挡、水来土掩。又像是某句广告词——“必有一款适合你”。瑞星和金山是老将，360和木马克星是新秀，卡巴则“外来的和尚格外会念经”，各有各的特色，各有各的粉丝。杀毒软件市场上是春风吹、战鼓擂，不过大众终究喜新厌旧的多，一贯IT潮流先锋的中关村攒机的标配已经是360了，记得3年前我买机器免费安装的可是瑞星。卡巴口碑不错，就是难以挤进中国市场，现在借着360的人气迅速扩展势力范围。看样子这些软件不仅要和病毒厮杀，彼此还要竞争一番，才能闯出一番新天地。

榜单上另外一大类就是下载软件。网络时代的发展就是要更好地共享更多的资源，垄断和过度保护都阻挡不了互联网共享资源的趋势。专业的下载工具如迅雷、快车，还有没上榜的BT、电骡等都在无意之中培育着互联网的特质：释放的不仅是单台电脑中的种种资料，还有人类的创造力和想象力。文明便以几何级数在数据线中膨胀爆发，而这一切，也许只是在轻轻点击几下鼠标的过程中完成。

我一想到“人类”这样的大概念就有点收不住思绪，还是回过头来看看我们的编辑部吧。某编辑度假回来后发现电脑在升级过程中“神奇”地再也不出现任何桌面图标，任何程序都无法启动。碰到这种情况，办公室中的电脑达人们——贡献锦囊妙计、看家绝招。当然，最能解决问题的莫过这招：“格式化后重装！”但却吓坏了该编辑和责编大人。该编辑是因为有大量珍贵资料在C盘文档中；责编则因为——此编辑进度慢了，整体的进度就会受到影响，还想提前完成工作吃海鲜大餐？门都没有！

编辑部里诸人的软件爱好，电子土豆同学已经在04期里泄露了。下面就看看“软鱼”里的鱼友们与上榜各个软件的故事。

huanglongrka:

卡巴斯基：非常好的杀毒软件。用的时间长了产生审美疲劳，换了瑞星。

游侠：以前常用，现在不用了。如果能改网游就好了。

超级兔子：一直用着呢。一直是菜鸟，兔子知道。

舞红铃:

瑞星杀毒软件：我正在用着，买的是2008版。那叫一个贵呀！但绝对是我用过中最好的。

迅雷：其实下载软件都差不多，关键是迅雷搜索的资源库太庞大了，不用这个用啥呀。

Real Player：我前两天升级到了11版。虽然暴风影音强悍，但是Real有一个好处——稳定！

搜狗输入法：输入法我只用搜狗。要说为什么不用紫光，感觉它很不舒服，词库没搜狗大，设计上也没有搜狗那样人性化。

kingder:

瑞星杀毒软件：认识的第一款杀毒软件。可爱的小狮子和它的动画吸引了我。

QQ：和手机一样普及了。

金山游侠：修改日式RPG还是不错“滴”。

wwaavveerr:

金山游侠：用这个最爽了，可以把游戏数据改掉。最开始使用是玩《魔法门之英雄无敌3》，英雄升到最顶级，爽啊！但是隐患也出来了，不多时，我就对游戏失去了信心，但不用游侠打这游戏又觉得自己太垃圾。

luckerz:

我对金山毒霸印象最深的还是海底光缆坏了的那次。只要光缆一天不修复，毒霸就一直免费升级，真的是很感动。

我到现在都不明白，为什么作为先驱者的“蚂蚁”竟然没有竞争过迅雷。现在想想，同样是多线程，迅雷是向着下载类门户网站推进的，而蚂蚁却死在了前夜。

虽然厌倦了什么都得要钱的空间，但是QQ就是一款聊天工具，就像手机一样，最基本的功能就是打电话和发短信。基本功能的免费就足够了，因为QQ无形间甚至推动了整个中国客服界的发展。所以，我依然感谢QQ，感谢腾讯。

金山游侠是我从初出茅庐的狂派走向逐渐成熟的博派过程中的引导者。它让我知道了一款游戏的好坏，不在于其高难度的杀怪和迷宫，而在于其品质。好游戏，就是均衡性好。均衡性好，自然不会有人用游侠。也可以这样理解，游侠就是检验一款游戏是否是精品的标准。

金山快译的红色风暴，经典的28元钱，有幸收藏了一套正版，不过用到的实在不多。我有时候甚至觉得，用这东西会不会使我们的脑袋进一步蜕化？



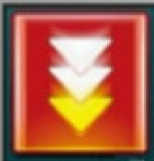
TOP TEN



热门软件下载排行榜



1 腾讯QQ2008贺岁版 56 425



2 快车（FlashGet）2.0 55 306



3 Adobe Reader8.1.2中文版 40 358



4 瑞星杀毒软件2008下载版 36 681



5 木马清道夫2008 11.0 build 0213上网必备版 30 264



6 暴风影音3.2用户完美版 28 259



7 绿鹰PC万能精灵5.92.3 26 329



8 木马克星2008 0208 24 654



9 奇虎360安全卫士4.0 18 623



10 超级兔子魔法设置2008.01 v8.5 10 647

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2008	1	3017	↑	北京瑞星公司
暴风影音	2007 v7.02	2	3014	↑	暴风网际科技有限公司
金山毒霸	2007	3	2991	↑	金山公司
迅雷（Thunder）	v5.7.2.371	4	2841	↓	深圳市迅雷网络技术有限公司
QQ	2008	5	2800	↓	腾讯
Windows优化大师	7.7Build7.3	6	2773	↓	鲁锦
Real Player	10.6中文版	7	2754	↓	RealNetworks
360安全卫士	4.0	8	2704	↑	奇虎公司
卡巴斯基	7.0	9	2666	↑	卡巴斯基实验室
WinRAR	3.62	10	2658	↓	Eugene Roshal
金山游侠	V	11	2637	↓	金山公司
金山词霸	2007	12	2546	↓	金山公司
搜狗输入法	3.0	13	2121	↓	搜狐公司
BitComet	0.91	14	2099	○	RnySmile
金山快译	2007	15	1988	○	金山公司
紫光华宇拼音输入法	3.0.0.3045	16	1984	○	北京紫光华宇软件股份有限公司
Office	2007	17	1721	○	微软
超级兔子魔法设置	8.5	18	1655	○	蔡旋
快车（FlashGet）	2.0 Beta 4	19	1603	○	网际快车信息技术有限公司
木马克星（iparmor）	v2008 0208	20	1544	○	罗建斌

（本榜所列软件版本号截止2008年2月16日）

Dell推荐使用正版Windows Vista® Home Premium。

英特尔™，
强劲电脑的芯！

intel Centrino™ inside™
英特尔™迅驰™

我追求完美，所以我爱INSPIRON™灵越™
——只因我要的，全在这里

爵士蓝，玫瑰红；海量存储，炫丽宽屏；完全个性化的性能表现……都由我亲自搭配，再交由戴尔按我所需制造。不论我有什么需要，我要的，全在这里。

现金优惠
最高省¥1,500

仅限DELL™ INSPIRON™灵越™指定笔记本
E-Value 配置代码：R510302

优惠有效期：
2008年3月15日至
2008年3月21日

14.1"

DELL™ INSPIRON™灵越™ 1420 笔记本

电话订购价¥8,299

¥6,799 网上优惠价

E-Value 配置代码：R510302

- 英特尔® 迅驰® 双核处理器技术*
  - 英特尔® 酷睿™2双核处理器T7250(2.0GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g MiniPCI-Card
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Intel® 965GM Express芯片组+ICH8
- 1GB双通道 DDR2内存，80GB* SATA硬盘
- 128MB GDDR3 NVIDIA® GeForce® 8400M GS显卡

免费升级

- 自由更换一种彩壳

DELL™ INSPIRON™灵越™ 530 台式机

电话订购价¥4,899

¥3,899 网上优惠价

E-Value 配置代码：R210301N

- 英特尔® 奔腾® 双核处理器E2160(1.80GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 512MB DDR2 内存
- 80GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- Dell™ SE178WFP 17"银边宽屏LCD显示器
- Intel® GMA 3100显卡
- DVD*-ROM

DELL™ XPS™ M1330 笔记本

电话订购价¥9,299

¥7,999 电话订购价

E-Value 配置代码：R510331

- 英特尔®迅驰®双核处理器技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5450(1.66GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g Mini-Card
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Intel®965PM Express 芯片组
- 2GB 双通道 DDR2 内存，120GB* SATA硬盘
- Intel®GMA X3100显卡

DELL™外设产品全面提升INSPIRON™灵越™产品性能，为你的工作娱乐提供全面支持。

DELL™ SE198WFP 19" 宽屏LCD显示器
- DVI-D接口支持HDCP高清信号
- 时尚外观设计：银色边框和玻璃质底座

网上优惠价
¥1,599
E-Value 配置代码：R141985W

招商银行 CHINA MERCHANTS BANK | 信用卡 Credit Card 分期春季促销 隆重登场

活动期间(2008年3月10日至2008年4月25日)，凡使用招行信用卡分期付款购买DELL™ Inspiron™灵越™产品的客户均可获赠由招商银行信用卡中心为您提供的精美礼品一份。此外，每参与一笔分期，就有一次赢取"RMB2008元"精彩现金大奖的中奖机会；参与12期分期付款的持卡人，更有机会获"12期免1期"的超值反馈大礼，中奖率高达10%。

本活动仅限分期购买客户(不含一期)，最终解释权归招商银行信用卡中心所有。详情请致电戴尔热线电话或访问:www.dell.com.cn/CMB

2007 Microsoft®Office

预装在Dell™电脑中的2007 Microsoft®Office套装软件，改良的功能表和工具更易使用，让你的工作更简单。

现凡购买Dell™Inspiron™灵越™产品加RMB399元即可获得Microsoft®Office 家庭和学生版 2007(OEM版)

dell.com.cn/H1
享受超值优惠，去戴尔网上商店！

800 858 2018
固定电话方可免费拨打

www.dell.com.cn/cec
亲临体验中心免费感受最新产品

体验正版Windows Vista®带给您的安全、可靠和声誉。Windows Vista® Home Premium家庭高级版带给您简明愉悦的用户体验、全方位的安全防护、随心所欲的数字娱乐生活。

凡购买正版Windows®操作系统的戴尔Inspiron™灵越™台式机和笔记本的用户，加RMB120元即可获得McAfee®杀毒软件15个月，保护您的电脑。

本版广告有效期：2008年3月15日至2008年3月28日 本广告所列价格与促销适用于个人用户 每位用户最多购买五台 详情请致电戴尔销售代表咨询 免费销售专线服务时间:周一至周五8:30-18:30 个人用户周六日9:00-17:00 同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话 0592-8183110 戴尔中国诚聘各路精英 欢迎点击 Http://www.dell.com/careers 本版广告所列产品图片仅供参考 显示器以实物为准

DELL 戴尔™
YOURS IS HERE

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN